PCエンジンオリジナル『イースⅣ』巻頭10Pで大特集!!

月刊PCエンジンファン

平成5年6月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第6号(通巻55号)
平成元年10月2日第3種郵便物認可

MONTHLY MAGAZINE FOR PC Engine USER

PC Engine FAN

6月号
1993 JUNE
590YEN

総力特集1
イース大全
アドルの冒険史
イースⅣ The Dawn Of Ys
画面写真初公開

総力特集2
卒業グラデュエーション
高校教師入門ガイド

わくわく美少女ランド
第3回 春のヘアカタログ

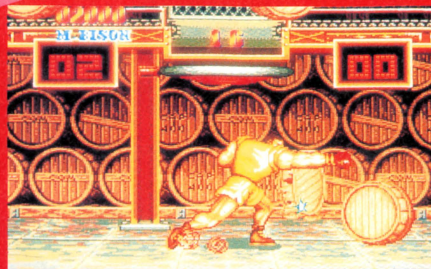
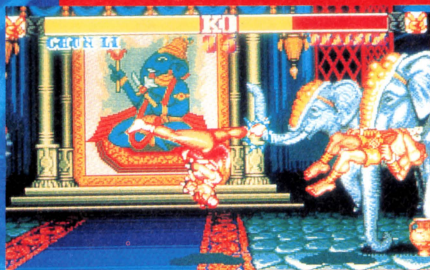
特別付録
ストリートファイターⅡダッシュ完全ガイドブック2

PC Engine
アーケードの覇者、
PCエンジンへ。
STREET FIGHTER II'
ストリートファイターII ダッシュ
対応6ボタンパッドも同時発売
予価3,980円(税別)
20Mメガハイスピード ROM Huカードソフト
6月発売予定/予価9,800円(税別)
制作:CAPCOM
HE system
'93 東京おもちゃショー開催迫る!
NECブースには、今年期待のビッグタイトルがいっぱい。きみもPCエンジン版ストII ダッシュに会おう!
■一般公開日/6月5日(土)・6日(日) AM9:00〜PM5:30 ■会場/日本コンベンションセンター(幕張メッセ) ■入場料/500円
業者商談日6月3日木・4日金 AM9:30〜PM5:30

ダッシュだから、ここが違う！

- あの強敵四天王が使える！
- 同一キャラ同士の対戦ができる！
- 必殺技もパワーアップ！

PCエンジンだから、ここがスゴイ！

- 高速処理CPUだから、アーケード版同様キャラの動きがすばやい！
- 512色同時発色だから、アーケード版の鮮やかな色彩を再現！
- 大容量20M(メガ)ハイスピードROM Huカードだから、細部までアーケード版に忠実な移植を実現。

Ⓒ CAPCOM 1991,1992,1993
Licensed to NEC Home Electronics,Ltd.

NEC

無敵のマシン、いま、君へ。

スーパーCD·ROM²ソフト、CD·ROM²ソフト、Huカードソフトはもちろん、音楽CDまで楽しめて、この値段。マルチゲームマシンの無敵の力、いま、君に。

CD-ROMはNEC

新発売！

CD-ROMゲームマシン
PC Engine
DUO-R
PCエンジン デュオ-R
標準価格39,800円(税別)

※ビデオ入力のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット(PI-AN3)が必要です。

好評発売中！

充実機能で選べばデュオ。
CD-ROMゲームマシン
PC Engine
DUO
PCエンジン デュオ
標準価格59,800円(税別)

基本で選べばコアグラフィックスⅡ。
CORE GRAFX Ⅱ
PCエンジン コアグラフィックスⅡ
標準価格19,800円(税別)

お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

6
JUNE
1993

CONTENTS

今月の表紙

百裂キックを出す瞬間の春麗(コスプレ?)。背後ではリュウとベガが激しい火花を散らす

COVER

●原画/高田明美　●彩色/スタジオK
●CG/小林功一郎　●デザイン/石井達也

<発売>株式会社徳間書店　<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社　●発行人/栃窪宏男　●編集人/山森尚　●副編集長/石塚宏治　●編集委員/村田憲生　●仙台クリエイティブセンター室長/小沢誠昭　<編集>●スタッフ/〔東京〕安藤美保・風間尚仁・高島寿洋・鳴澤猛司　〔仙台〕飯塚宝・千田誠行　●アシスタント/〔東京〕相崎勝保・青木基至・大野哲次・川添聡志・佐藤政至・綱和義・豊田恵・前田健志　〔仙台〕伊藤克則・伊藤由美・佐藤和広・鈴木享子・千葉保弘・砂金雅彦　<デザイン>●AD/石井達也　●スタッフ/〔仙台〕鈴木徳房・伊藤正明　●アシスタント/〔仙台〕板橋里佳　<協力>●校閲/笠原紀彦　●編集/鈴木鋼一・山田政彦　●写真/膳英之助・浜野忠夫　●デザイン/株式会社デザイラ・株式会社プラナダ・高橋商店・中島みどり・柳沼健　●フィニッシュデザイン/株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・有限会社湯目写植工芸・株式会社ターゲット　●印刷/大日本印刷株式会社・高速美術印刷株式会社

特別付録

GAME INDEX

スペック表の見方

CD スーパーCD-ROM²専用
Hu
① ハドソン
② (Hu)
③ Huカード(20Mbit)
④ 6月発売予定
⑤ 9800円(税別)
⑥ アクション
⑦ コンティニュー
⑧ マルチタップ対応(最大2人)
⑨ 100%

①メーカー名 原則として発売元のメーカー名を示します。また、メーカーランドでは表記を省略しています。
②媒体 HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
③対応機種(容量) Huカード、CD-ROMそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
④発売予定日 この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
⑤予定価格 メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
⑥ジャンル 編集部で判断したソフトの種別を示します。
⑦継続機能 ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
⑧その他の機能 ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
⑨現在の開発状況 ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。

●ウル技に関する質問は
☎ 022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は
☎ 03-3459-8011

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜~金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントにはお答えできません。なお、編集部は4/29~5/5までお休みになります。

CD-ROMエンターテイメントを追求するレイ・フォース

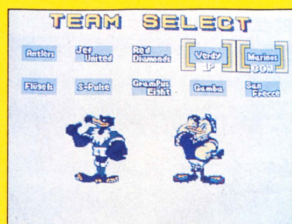
STAFF

企画・原作・脚本・総指揮	ゲームディレクター	脚本・アニメーションディレクター	キャラクター原案	キャラクターデザイン	音楽
坂田　文彦	工藤　椋	ひろた　たけし	伏島　美樹	小林　多加志	宮川　泰

株式会社レイ・フォース　〒105 東京都港区虎ノ門3-21-5菅井ビル4F TEL.03-5401-1920

最強・無敵のゲーム音楽！ 発売決定!!

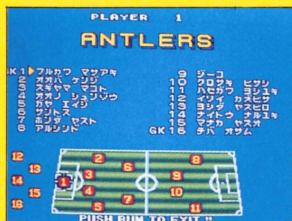
スタートリング・オデッセイオリジナルアルバム 3/31発売！東芝EMI TYCY-5293 ￥3,000(税込)

祝 開幕Jリーグ

全チームが勢揃い

日本プロサッカーリーグ公認のサッカーゲームが登場します。Jリーグ全チームのプロフェッショナルな熱い戦いが繰り広げられます。

J.LEAGUE GREATEST ELEVEN

楽しみ方は2種類

モードは2つ。気軽にできるエキシビジョンモードと、Jリーグモードはまさに Jリーグのチャンピオンシップを目指すモードだ。

主力選手は16人

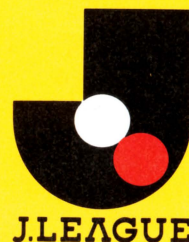
全チームとその主力選手が実名で登場し、フィールドを画面狭しと駆け巡る。君のお気に入りの選手はもう見つけたかな？

試合はリアル指向

マルチタップを使用すれば4人までの多彩なプレイが楽しめます。サッカー特有のアクションがリアルで、パスワークも華麗に決まる。

オフィシャルサッカーTVゲーム登場

Jリーグ グレイテストイレブン

PCエンジン初!!

PCエンジン・4MHuカード　'93年5月14日発売予定　予定価格 7,400円(税別)

本　社　大阪市北区天神橋1丁目12番9号 〒530
東京事業所　東京都港区六本木3丁目4-7 KY六本木ビル2F 〒106

ユーザーサポート (06)353-5353
月～金 AM9:00～12:00
PM1:00～ 5:30

田中芳樹 原作(徳間書店刊)

ふくやまけいこ キャラクター原案

アップフェルラント物語

STAFF 製作/山下辰巳 原作/田中芳樹(徳間書店刊) 脚本/武上純希 キャラクター原案/ふくやまけいこ 作画監督/山沢実
音楽/モーガン・フィッシャー 主題歌/舩木真弓 美術監督/中村光毅
監督/湯山邦彦

CAST ヴェル/山口勝平 フリーダ/皆口裕子 フライシャー/江原正士 アリアーナ/勝生真沙子

発売元/徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 販売元/徳間ジャパンコミュニケーションズ TEL 03-3591-9163

PC Engine

Victor
ROM ROM

ワトソン君！また事件だ。

5月28日
発売
希望小売価格
¥8,200
(税抜)

膨大な実写ビデオと音声データを使用し、映画さえも超えたと大評判を呼んだ
本格的推理ゲーム「シャーロック・ホームズ」シリーズ
さらにパワーアップして登場！ 3つの難事件でホームズに挑戦！

SHERLOCK HOLMES VOL.II

発売元：ビクター エンタテインメント株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

ゲームコミック界

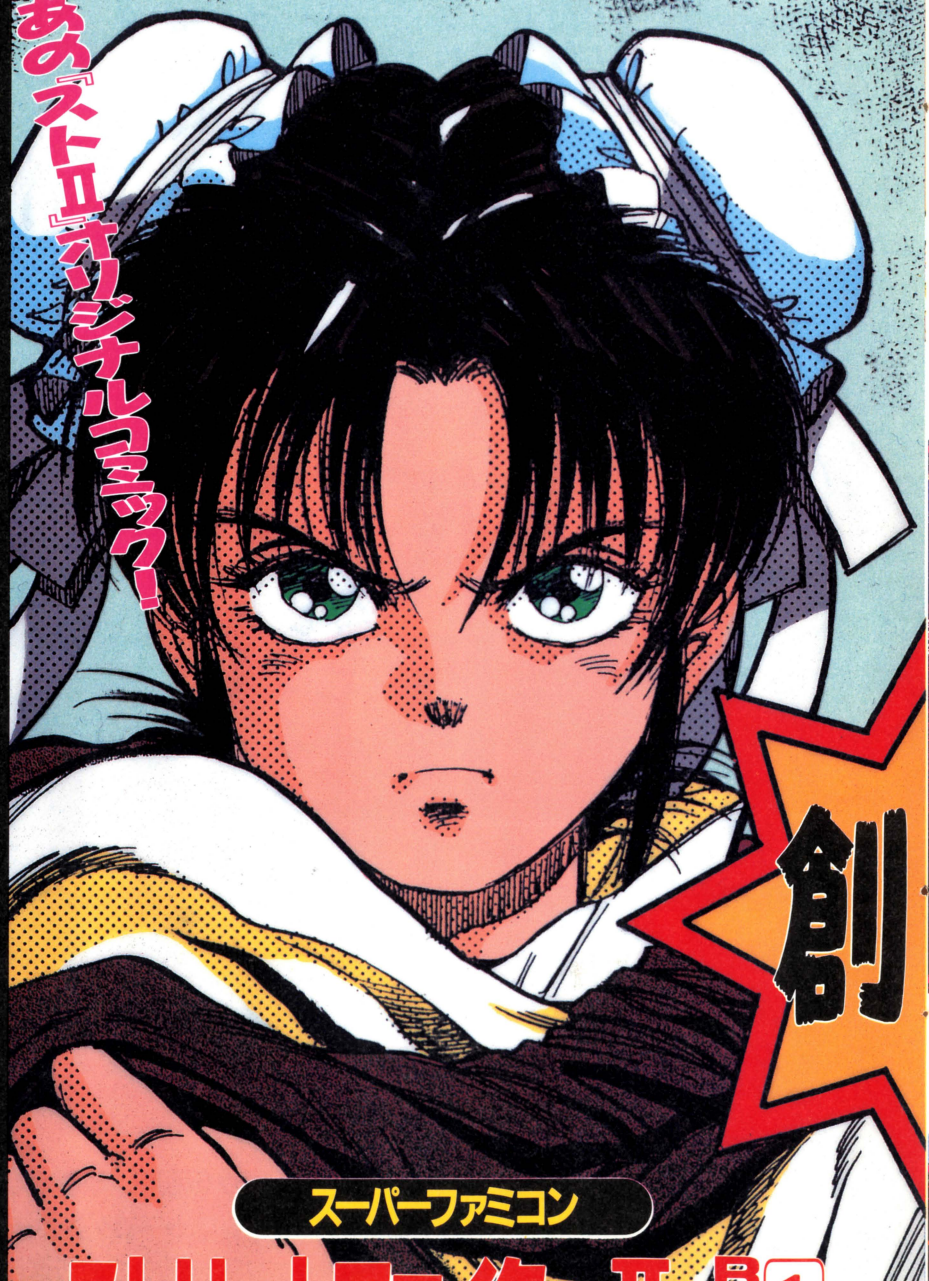
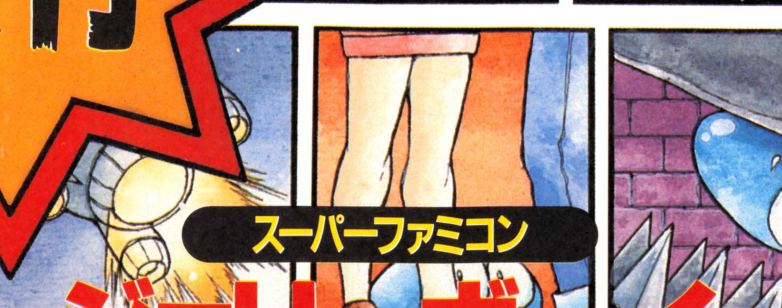
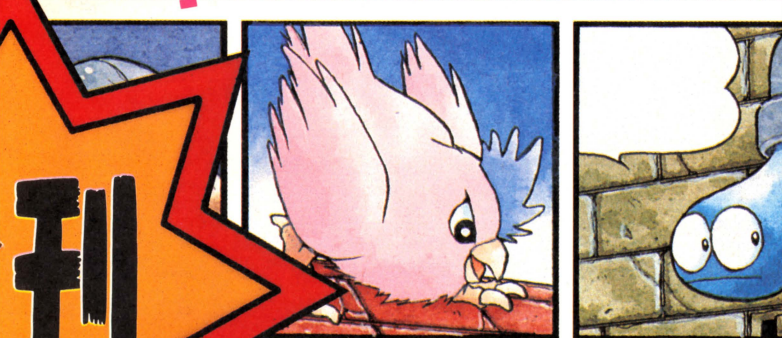
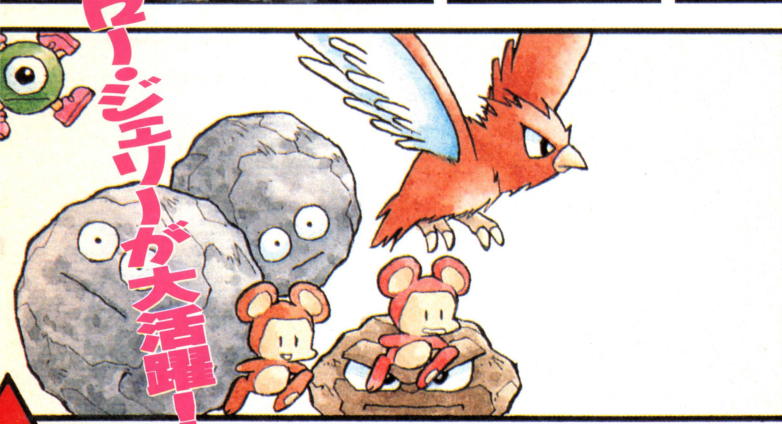
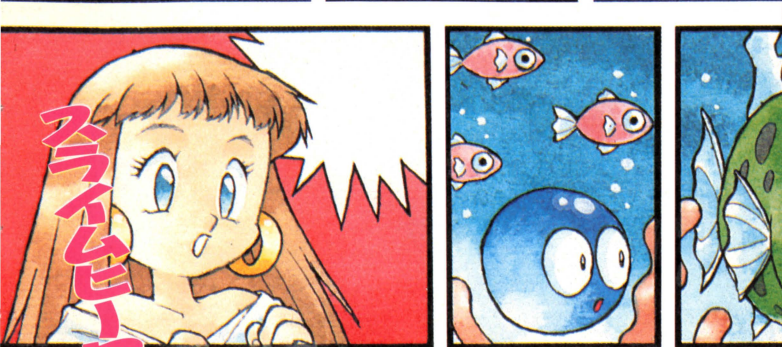
徳間書店インターメディアの雑誌群から、満を持しての一挙刊行！ゲームコミックに吹き荒れる、一大旋風「TIC」。いよいよ登場！

TOKUMA トクマ
INTERMEDIA インターメディア
COMICS コミックス

3冊同時発売

好評発売中

A5判変型・カラー口絵つき・各490円(税込)

徳間書店

の旋風児登場!
スライムヒーロー・ジェリーが大活躍!
刊
スーパーファミコン
ジェリーボーイ
杉森 建
制作者自らが描くストーリーコミック
PCエンジン
コズミック・ファンタジー1
越智一裕

『イースⅣ—The Dawn Of Ys—』画面写真初公開!!

イース大全

アドルの冒険史

パソコン版の1作目が発売されてからはや、6年。さまざまな分野へ『イース』ワールドは広がっている。PCエンジン版『イースⅣ』の最新情報が公開された今月は、その『イース』ワールドの全ぼうに、3部構成で迫る!!

ついに動き始めたイースⅣの全ぼうを解明する

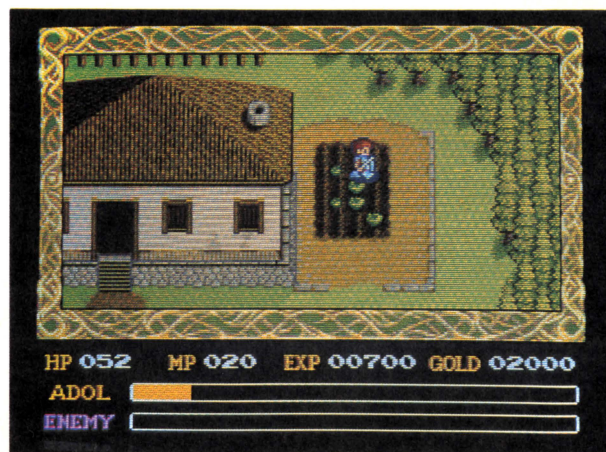
イースⅣ—The Dawn Of Ys—

長い沈黙を破ってついに動きだした『イースⅣ』! ここでは、初公開の画面写真とともに、さまざまな新要素を取り入れ、バージョンアップしたシステムなどを紹介する!!

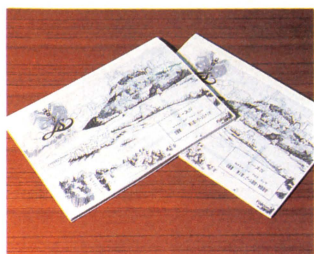
昨年1月7日の発表より16カ月
ついに公開された画面写真

昨年、1月7日に行われたハドソンと日本ファルコムの制作発表会から、歳月が過ぎることすでに16カ月。沈黙を守っていた『イースⅣ』の開発が、ついに表面に表われてきた! そして、公開されたゲーム中の画面写真によって、その内容が見えてきたのである。

⬆左は、ハドソンの中本伸一常務。右は、ファルコムの加藤正幸社長

HP 052 MP 020 EXP 00700 GOLD 02000
ADOL
ENEMY

⬅これが初公開の『イースⅣ』のゲーム画面の写真。「Ⅰ・Ⅱ」と同じ、見下ろしタイプだ!!

発売は今年の12月を予定!

今回のゲーム画面の写真公開とともに、『イースⅣ』の発売予定が12月とハドソン側から発表された。昨年のハドソンと日本ファルコムの発表会で、基本設計はファルコム側が担当するという話から考えると、少なくてもファルコム側の進行はかなり進んでいると考えてもいいだろう。また現在、開発は非常に順調のようである。

↑これが発表会にあった、『イースⅣ』の企画書と、シナリオの一部だ

発売までのスケジュール

『イースⅣ』をプレイするのに、またそのゲーム全体を把握するためには、まだ長い時間を必要とするようである。そこで、本誌が今後どのような記事展開ができるか、またハドソン側からはどのような情報がいつごろ公開されるかを予想し、大まかなスケジュール表を作ってみた。今後は発売まで、内容の濃い情報をお伝えできるようである。毎月どんな情報がでるか楽しみに待っていて欲しい。

発売までのスケジュール

時期	内容	コメント
6月	PC版正式キャラクタ発表	来月はPCエンジン版の正式な、アドルやカーナなどの主人公クラスの登場キャラを紹介できる予定。
夏	声優	夏頃には、注目の声優陣が公開される予定。また、「全国キャラバン」で最新画面が見られるかも!?
秋	ビジュアル	秋、それも早い時期に、『イースⅣ』の、オープニングビジュアルが公開される可能性が高いぞ!!
直前	攻略	発売直前!! 世界観も大筋が把握できているに違いない。当然、発売前の攻略もできるだろう。
12月	発売	12月『イースⅣ』発売! 本誌の十八番〝完全〟攻略が、できる予定。〝完全〟保存版を制作か!?

『イースⅣ』他機種との違い

『イースⅣ』は今までに移植されたシリーズの作品とは違い、原作になるゲームは存在しない。しかし、ファルコムに〝原作〟となるものが存在し、それを基に各ハード用のソフトが開発されるのである。現在までに、PCエンジン、スーパーファミコン、そしてメガドライブでタイトルが発表されている。当然、それぞれのハードの担当するメーカーよって、作品は違うものになってくるだろう。

↓これがスーパーファミコン版画面

↑ファルコムで描かれたアドル。彼の冒険をどのように表現する?

タイトル決定により見えたストーリー展開

『Ⅱ』の続きの冒険談

いままでのシリーズには、その作品を物語るサブタイトルが付けられていた。今回の『イースⅣ』でも、『イース』の続編ということを強くイメージさせてか、『The Dawn Of Ys』イースの夜明け、またはイースの黎明と訳せるサブタイトルを付けている。

アドルはイース建国の真相に迫る

今回のサブタイトルには、さまざまな意味があるようだ。特に今回は、シリーズでいままでに語られなかった「イース建国の真相」が、次第に明らかになってくるという。そこで、そのことを踏まえ、なおかつ『イースⅣ』を特徴付ける〝キーワード〟として、『The Dawn Of Ys』というサブタイトルを付けたという話である。

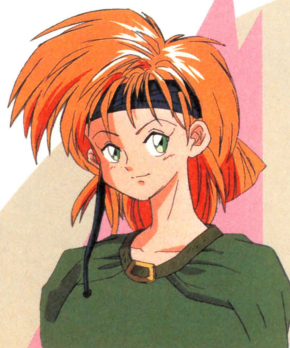
↑イースⅣのイメージイラスト。この絵には大きな秘密が隠されている

イースシリーズのサブタイトルの意味とは

イースⅠ	イースⅡ	イースⅢ
Ancient Ys Vanished	ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER	WANDERERS FROM YS
〝消滅した古代イース〟と訳せる『Ⅰ』のサブタイトル。ストーリーでは、イースという名の国が、突如消えた理由が明らかになっていった。	謎のままであった多くの疑問を解決していくストーリーを反映してか、前作のサブタイトルの後に〝最終章〟と訳せる言葉が付けられている。	〝イースから横道へそれる〟と名付けられた第3作目。話も、一切イースに関係していない。パソコン版では、このタイトルが主題であった。

前作のストーリーを引き継ぐ登場キャラ

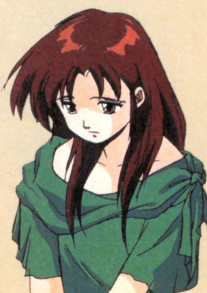
ストーリーは『Ⅱ』の続きであり、『Ⅲ』との間となる。当然、出演するキャラも、そのことを強くイメージさせることだろう。いままでに発表された登場キャラは、アドルと『Ⅲ』での相棒ドギ、『Ⅱ』のヒロイン、リリア。そして新たなキャラのカーナの4人である。

新登場キャラ カーナ

↑気の強い、チョットお転婆の女の子!? 人前では決して見せないが、涙もろい一面も…

ドギ

↑『Ⅰ』で壁を破壊して登場し、『Ⅲ』ではアドルの相棒となったドギ

リリア

↑『Ⅰ』のフィーナや、『Ⅲ』のエレナを差し置いて、シリーズのヒロインと言われている。アドルに思いを寄せている

※キャライラストは日本ファルコムによる原設定画であるため、PCエンジン版では異なる場合があります。

新要素を加えて登場する
『I・II』を引き継いだシステム

『イースIV』のシステムは、『I・II』のものを受け継いだものになるのだ。つまり、上から見下ろした状態で、上下左右に移動できるタイプになるのである。しかも、さまざまな新要素を加え、画面上でバトルをより白熱させ、ストーリーをよりドラマ性豊かに描けるものになっている。ここでは、そんな新要素を一挙に紹介する。

移動　斜めにも動ける

『I・II』の移動では、上下左右にしか動けず、苛立ったプレイヤーも多かっただろう。そんな苦情を解決するためか、『イースIV』では斜めに動くことができるようになったのだ。これにより、移動では最短距離に近いルートを取ることが可能になった。戦闘では、アクション性が増し、戦い方もいままでとは違ってくることだろう。

攻撃　パーティ・バトルも可能

戦闘での大きな変更点は、新たにパーティ・バトルが加えられたことである。これにより戦闘は、アドル1人で行うのではなく、さまざまな仲間が手助けしてくれることになるのだ。話によれば、ナゾのNPC（ノン・プレイヤー・キャラクタ）などが登場し、アドルに協力するらしい。また、"半キャラずらし"も復活している。

半キャラずらし

斜め移動が可能になったことにより、半キャラずらしも斜めになる？

魔法　強力な"タメ撃ち"

魔法では、攻撃魔法に「タメ撃ち」が導入された。ボタンを押しつづける「タメ」によって強弱をつけられるのである。しかも、そのグラフィックがド派手にパワーアップしているのだ。また、変身魔法にも、ファン必見の新たなフィーチャーが採り入れられた。

変身魔法

いままでの変身魔法では、神聖なる動物「ルー」になったが、今回は？

攻撃魔法

パワーアップする魔法。画面上に2発飛んでいるファイアに注目だ!!

敵　100種類以上が登場

100体にも及ぶザコキャラが登場するという『イースIV』。しかも、ザコの特殊能力をパワーアップしているらしい。また、ボスは20体以上が登場する。そして、アドルとの壮絶な戦いを、野や山、海や洞窟など、さまざまな場所で展開していくらしいのだ。

『II』の溶岩帯バーンドブレスに生息していたオヌマンも再び登場!?

ダンジョン　さまざまな演出が待っている

アドルの冒険の大半を占める、ダンジョンや建造物は20近く登場するようである。しかも、いろいろなトリックや仕掛けが、パワーアップしてアドルを待ち受けているようだ。ここではそんなダンジョンの一部を、チラっと紹介する。

探究者の最大のターゲットであるダンジョン。アドルもダンジョンへ向かい、心を弾ませる!?

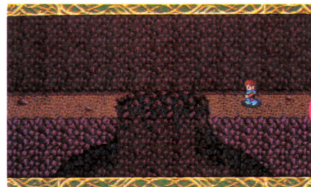
6層の立体構造

ダンジョンなどは、上下の概念を強く採り入れている。例えば、この炎のダンジョン（仮称）と呼ばれる場所は、6層構成であり、しかも、1つの画面の中でも高低を表現した立体構造になっている。

何段にも分かれているダンジョン内部。アドルは迷うのだろうか？

ダンジョン内部のグラフィックは、その立体感を巧みに再現しているぞ

待ち受ける仕掛け

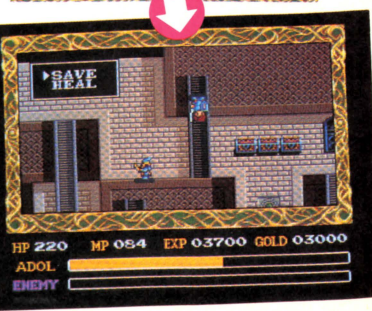
ダンジョン内部には、さまざまな仕掛けが用意されているようだ。例えば、橋がないとこに橋が架かったりする特殊な仕掛けが、数多く用意されているようなのである。どんな仕掛けがあるか、楽しみだ。

ポッカリと口を開けた奈落の底…。アドルは、対岸へ渡る事ができない

ところが、どんな仕掛けを使ったか、谷間に橋が架かってしまうのだ

幻想の空間

今回のダンジョンの演出のなかでも、かなり凝っていると思われているのが、この上下逆さまの空間である幻覚ダンジョンだ。これには表と裏があり、まるでだまし絵のような構成である。そして、アドルがプレートを踏むと裏にワープして、逆さまになってしまう。

ちゃんと立っていたキャラが…

プレートを踏むとアドルは逆さまになる。そして、裏のダンジョンへ

表示　基本にもどり、より見やすく

表示関係のウィンドウも『I・II』によく似たものとなり、基本に戻ったという感じである。アイテム表示や、装備表示は開発中のものということもあり、変更されるかも知れないが、『I』に非常に似ていて、見やすさを感じさせるウィンドなのである。

会話

⬆話をしたときの会話が表示されている画面。表示も快適になった？

装備

⬆装備を選択する、ウィンド画面。『I・II』のものによく似ている

ステータス

⬆街の名前も一目でわかるステータス画面は、一部表示が変わっている

アイテム

⬆『I・II』のときと変わっていないように見える、アイテムの選択画面

オプション　親切設定で快適に

その他の部分で例えばオプションなど、『I・II』と『III』の良いところをプラスしているようだ。例えば、キャラの移動スピードとメッセージの表示スピードを調整できたり、または経験値の表示を、累積値か次のレベルまでの値かどちらかに変更できたりもするのだ。

⬆移動と、メッセージの表示スピードを変更するウィンドであるのだ

⬆経験値の表示の仕方も2種類にあり、そこから選択をするのである

何が違う「I・II」と「III」

『イース』シリーズは、いままで3作品が発売されている。その中でシステム的には、『I』と『II』が同じ上から見下ろしたトップビューであり、『III』のみが横からみたサイドビューなのである。このトップビューとサイドビューはまったく感覚が違うものであった。そのため『III』はサブタイトルで表現されているように、まさにイースとは違うものであることを強く印象付けたのである。

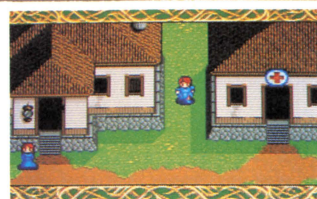
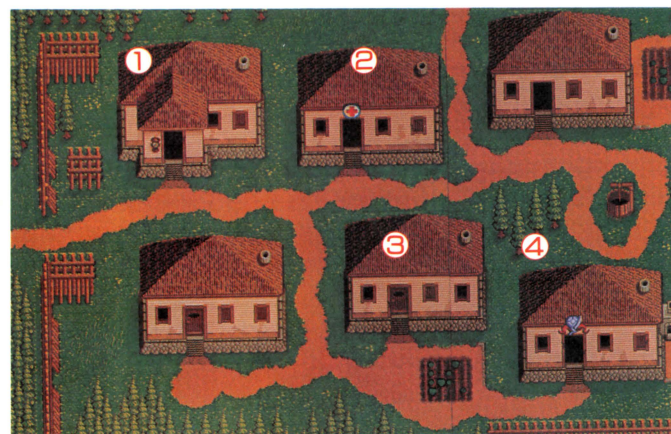
イースI・II

⬆『イースIV』の原形となった、上から見下ろした形の『I・II』

イースIII ワンダラーズフロム・イース

⬆『III』は高さの感覚があり、ジャンプが可能な横から見た画面だった

最初に立ち寄る村　これが出発点だ!?　火の村だ

町や村に関する情報が、公開された。いままで舞台については、「セルセタ」であることしか伝えられていなかった。今回、アドルがセルセタを訪れてから初めて立ち寄る村がわかったのだ。その名は「火の村」。かつて近くにあった鉱山で、栄えていた村である…。

⬆最初に登場するという火の村では、人々がどんな生活を送っているか？

①村長の家

火の村の村長が住む家だ。彼は、なにか悩みごとを抱えているようなのだが…。

②病院

樹海の村々の中で、ただ1つの病院である。ここには、思わぬ人がいるという。

③カーナの家

『イースIV』のヒロインの1人である、カーナが住んでいる家がここなのだ。

④武器屋

この近辺で採掘できる豊富な鉱物資源をもとに作られた武器や防具を売る店だ。

カーナ

⬆この村で出会うカーナは、樹海警備隊の少女である

街や村は全部で8つある

『イースIV』で登場する町や村は、全部で8つあるということだ。この数は、いままでのシリーズでは、考えられなかったほど多いものだ。それは、それだけアドルと人々の出会いが多く、人間味溢れる物語が数多く展開することを、示しているのではないだろうか？

⬆『イースIV』ではどんな人々と出会い、どんな冒険が待っているのか？

⬆火の村以外にも、多くの村がある

一生を"冒険"にささげた男の生きざまを探る

アドル=クリスティンの伝説

『イース』の主人公アドル=クリスティン。ゲームで登場した物語は知られていても、彼の生涯を知る者は少ない。そこで、赤毛の冒険家の生きざまを改めて探るのである。

赤毛の英雄の伝説をひもとく

永遠の冒険者アドルの旅

イースとは、エステリアにかつて栄えた古代国家の名である。しかし、『イース』シリーズで描かれるのはアドルを中心とした、冒険の物語である。『イースⅣ』も当然主人公はアドルだ。そこで、改めてアドルという人物像に迫る必要があるのだ。人生の大半を旅路の空の下で過ごした男とは、いったいどんな人間なのだろうか？

アドル=クリスティン

⇧その一生のすべてを、冒険にささげた英雄、アドル=クリスティン

⇦アドルが探究心から望んだ冒険は波瀾に富み、驚異に満ちていたものであった

63歳で他界したアドルの生涯

数々の冒険を行い、英雄とまでいわれるアドル。いま、その冒険の生涯をここでひもといてみる…。

アドルはエレシア大陸西端、エウロペ地方の東北に位置する名もない小さな山村で生を受けた。幼い時分から、何にでも興味を示す子供であり、すでにさすらいの冒険家たる片鱗を見せている。

16歳になったアドルは、村に立ち寄った旅人との出会いがきっかけとなり、ついに冒険の旅に出る。彼は最初に訪れたエステリアを皮切りに、エウロペを中心とした海外諸地域を旅してまわった。時には南方のアフロガ大陸、時には東方のオリエッタ地方…。彼にとって異境は探究心をくすぐる憧れの世界であり冒険の旅へと誘うものであった。そして、行く先々での出来事を冒険日誌なるものに記し、後世に残している。

⇨アドルの冒険日誌から作られた物語は、多くの人々に愛されている…

代表的なものとしては、『アルゴタの五大竜』『セルセタの樹海』『砂の都ケフィン』などが挙げられ、百冊にも及ぶそれらは、現在彼の生家の地下に保存されている。

そんなアドルも、享年63歳、生家で静かに息を引き取ったという。

ヒロインと共にあるアドルの冒険

アドルの冒険談には必ず美少女が関係してくる。しかも、彼女たちすべてがアドルに思いをよせてしまうのだ。そして、新たな冒険を求めて旅立つアドルとの間には、悲しい別れが待っている……。まさしく黄金パターン！　しかし、これはアドルの冒険日誌をもとに作られた物語であり、史実がどうであったかは定かではない。

⇨『Ⅰ・Ⅱ』のフィーナ。女神であった彼女は、立場を越えアドルに…

⇨『Ⅲ』で登場したエレナは、ドギの幼なじみであり、活発な女の子である。当然、アドルに♡…

⇨⇨『Ⅱ』で登場したリリア。フィーナに一途であったアドルの心を奪いヒロインの座に

アドルの冒険はどれも壮大で神秘的なものであった、と言える。しかし現在、アドルの数々の冒険の全容を知るすべはない。だが、アドルの冒険のなかで、ゲーム化された結果、彼の活躍が把握できるようになったものがある。ここではその貴重な話を紹介しよう。

冒険がアドルを呼ぶ?!

アドルは百冊にも及ぶ、冒険譚を残しているという…。と、すれば、冒険を始めた16歳から死ぬ63歳までの47年間の出来事を、日記に書きつづったことになる。もし、1冊に1つのエピソードが入っているとすれば、半年に1度、何かが起こっている計算になる。さらに彼の代表的な冒険には、『I・II』や『III』の話は入っていない…。もしかすると、アドルの世界にはガルバランなどの魔物はゴロゴロいるのかもしれない…。とりあえず冒険には事欠かない世界だ。

イース I・II

エステリアは南北2つの島によって構成される。北部はうっそうとした森林地帯、南部は交易で栄えているいくつかの村や町がある。また南部には原因不明の大穴バキュ＝バデットがあり、その周辺にサルモン神殿の遺跡とダームの塔がある。イースは天空に浮かぶ、謎に包まれた大陸だ。その大陸の中心にある山の頂に、サルモン神殿がある。ちなみに、エステリアにあるバキュ＝バデットは、イースが浮かんだときにできた跡である。

6冊の書を求め、ダームの塔へ

最初の冒険の地、エステリア。ここでアドルは占い師サラに出会い、イースの書を集める使命を受ける。魔物と戦いながらも、6冊あるイースの書を集める続けるアドル…。さまざまな人々に出会い、多くの助けをかりながら、16歳の少年は謎に挑んでいく。そして、魔の元凶ダルク＝ファクトを倒し、すべての書を手に入れたのである。

16歳の少年アドルは冒険を求め、大海原に飛び出した!

『I』のヒロイン美少女フィーナ。実は女神さまなのである

ダームの塔の頂上から、新たな冒険がスタートするのだ

勇者はまばゆい光とともに天空へ

イースの書を手にしたアドルは、不思議な光に包まれ、新たなる地へと宙を舞った。目指すは天空の大陸イース…。そこでは新たな試練と冒険がアドルを待ち受けていた。

そして、アドルはさまざまな戦いの末、女神の下へ向かった。そこには、6人の神官の子孫が集っていた。女神の力を借り、魔の帝王ダームとの最後の戦いに挑んだのであった…。

6冊のイースの書をそろえたとき、大いなる力が生まれたのだ

アドルの活躍を冷たく見つめる2つの「魔の影」。いったい何者であろうか?

善と悪の象徴とも言うべき黒真珠を抱く女の子

イース III

ドギの故郷であるフェルガナ地方…。火山や、極寒の山脈に囲まれながらも、豊かな大自然の恵みを受けている地方だ。この地方の都市レドモントは、ティグレー採石場で採掘される鉱石のラバールの恩恵により発展を続けている。そこは、地方を旅するキャラバン(商隊)たちが、必ず一度は立ち寄り、商いを営むことを憧れる街なのである。

アドルの冒険はイースからフェルガナへ

イースでの冒険は、少年を冒険者へと変えていた…。アドルにとって探索済みの世界は、思い出の一部にしか過ぎなくなっていた。そして、好奇心に駆られるアドルは、エステリアを後にしたのである。旅から旅への日々…。その友は、尽きない好奇心と、かつて盗賊であったドギである。2人はさまざまな国を旅し、そして、フェルガナの地に足を踏み入れたのだ。その時、エステリアを後にして、すでに3年の月日が過ぎ去っていた。

平和であるはずであったドギの故郷…。しかし、フェルガナの地では魔物たちが蘇り、欲望にかられた者たちのよって、太古の魔神ガルバランが降臨してしまうのであった。アドルはフェルガナを、そしてアドルを慕うエレナを救うべく最後の決戦に挑むのであった。

新たなる異境を求めて、次の冒険に向かいアドルとドギはエステリアを旅立つ

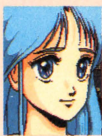
イースの冒険以来、一緒に旅を続けているもと盗賊ドギ

アドルを慕う美少女エレナ。アドルの人生に女はつきない

イースシリーズでの人々とのふれあい
アドルの出会った49名

アドルの冒険は、人々との触れ合いでもある。人の悩みをしり、助け。喜びを知り、共に笑う…。そして、またアドルは新たな街へと旅を続けていくのである。そこで、ここでは『イース』シリーズにおいてアドルが出会い、名前を聞いた人々をすべて取り上げてみた(ただし魔物である敵は含まない)。総勢49名の、出演リストである。

エステリアでの出会い… イース17名

フィーナ
神殿の地下牢に、幽閉されていたところを、アドルに助け出された。記憶を失っていたが、実は女神なのである。

レア
最初の街ミネアにいる吟遊詩人。その姿はフィーナに似ていて、まるで双子のようである。実は彼女も女神なのだ。

ゴーバン
盗賊の首領でダームの塔の番人。塔に入るときにウイングを奪う。返せ〜

サラ
アドルにエステリアの危機を救ってくれと依頼した後、殺害されてしまう。

ジェバ＝トバ
ビゼック村に住む老婆。サラのおばであり、ゴーバンの母親である。

ドギ
怪力の盗賊である。後に改心したのか『III』で、アドルと旅をしている。

ルタ＝ジェンマ
イースの6人の神官の子孫。夢遊病でさまよっていたとこを魔物に捕まる。

オーマン
ミネアの、酒場のマスター。アドルに盗賊退治の話を持ちかけてくる。

看護婦
ミネア街のクラーゼ病院にいる看護婦。クラーゼに代わって応対している。

クラーゼ
ミネアの街の医者。彼が病院にいるところは、結局、みることができない。

ギャレック
ミネアの酒場で四六時中酒を食らっている男。ロダの実に関して詳しい。

村長
ゼピック村の村長。銀の鈴を盗まれて困っていた所を、アドルに救われる。

ディオス
ミネアの街にある防具屋の主人。最近シルバーを盗まれたと言っている。

ドニス
オーマンの店で飲んでいる男。指輪を届けるとお札をくれる律儀な人だ。

ピム
拾った物まで売るという、悪どい商売をするミネアの街の取引所の店主だ。

ラーバ
ダームの塔で出会う老人。ドギの知り合いで、塔の構造に精通している。

ロゼッティ
ミネアの武器屋の店主。シルバーソードが売っていたという、謎の店…。

天空で待ち受ける… イースII 20名

リリア
空に浮かぶイースの国にアドルが飛ばされて来たとき、倒れていた彼を介抱した娘。実は病弱。

キース
魔物に姿を変えられた男。溶岩地帯の牢獄に閉じ込められていたが、アドルによって無事救出される。

ゴート
ラミアの村から、サルモンの神殿へ向かう道の門番。女神の夢を見たことによって正義に目覚めた。

サダ
マリアを助けるため、クレリアの鎧を着てサルモンの神殿へ向かった。アドルのに鎧をたくす。

タルフ＝ハダル
溶岩の村に住むルバの息子。魔物に捕まっているところをアドルが助け出すのである。

ハダト
ラミアの村に住んでいる老人。サダの父親である。また物知りな人物で、アドルの相談役である。

バノア
リリアの母。アドルが家に立ち寄ると、リリアを助けてくれたお礼としてHPを回復してくれる。

フレア＝ラル
アドルが取って来た薬草で、リリアの病気を治す薬を作った。最初、洞窟に閉じ込められていた。

マリア
いけにえにされそうになり、アドルが鐘つき堂へ助けに行く。実はイースの神官の子孫だった。

ルバ
溶岩の村にある橋の番人。息子が人質として取られたので、アドルに橋を渡らせなかった。

レグ
魔物が現れる以前は、よくサルモンの神殿に行っていた老人。アドルを魔物の姿から元に戻した。

アスタル
ランスの村と廃墟を結ぶ門の番人。初めは門を開かなかったが長老の話を聞きアドルを通す。

ギド
ランスの村にある武器屋の店主。立派な体つきをしてるが、門番をしてた方が似合う気がする。

ジェイド
ランスの村のアイテム屋店主。生命の薬などという、どこで仕入れるのか分からん物を売っている。

ザレム
ラミアの村の武器屋店主。辺り一面、雪だらけなのにえらく寒そうな格好を平気でしている。

ジラ
ランスの村でアドルに、地下室を見てくれと頼んだ青年。自分の家に魔物が潜んでいても平気な奴。

長老
ランスの村にいた老人。アドルが訪ねると、のんきに日向ぼっこをしている。世界の危機なのに…。

長老の妻
アドルが最初に長老の家に行くと1人で留守番をしていた。長老がよく出歩くのであきれている。

ルードル
ランスの村にある武器屋ギドの店の見習い。鉄鉱石のある場所をアドルに聞いていた男。

レグス
ムーンドリアの廃墟にいた老人。『神界の杖』をアドルに託し、魔法を使えるようにしてくれた。

フェルガナで巡り会う… イースIII 12名

エレナ
ドギの幼なじみ。アドルが苦労して突破した道をいとも簡単に追ってくる。

エドガー
レドモンドの町の町長。脚の骨折をいいことに、アドルに無理難題を…。

チェスター
エレナの兄。ガルバラン復活の張本人であり、責任を取り島と共に沈む。

マクガイア
マクガイア城の城主。ガルバランを復活させる野望をアドルに砕かれる。

アイーダ
息子ボブの遺品を持ってきたアドルにリングを与えるレドモンドの老婆。

アドニス
レドモンドの街にある武器屋の主人だ。数年前に、親父の後を継いでいる。

ガードナー
レドモンドの街の門番。アドルが帰ってくるとどんな時でも必ずいる。

師匠
エルダーム山脈で隠遁生活をおくるドギの師匠。アドルを温かく迎える。

シンシア
レドモンドの街の道具屋のお姉さん。お客に必ずおじぎをする律儀な人。

デューイ
ティグレーの採掘場で働く、若いが仕事熱心な男。アドルに道を教える。

ピエール
レドモンドの神父である。イルバーンズの遺跡で、彫像探しをしている。

ボブ
アイーダの息子。採掘場で死んだと思われていたが、実は生きていたのだ。

いま、マルチメディアで展開するイースワールドに迫る

第3部 イース・グラフィティ

ゲームのみならず、さまざまな展開を見せている『イース』…。ここでは、いろいろな分野で展開している『イース』ワールドに関するデータを、完全網羅してお伝えする。

イース三昧(ざんまい)の生活がいますぐ！ イース独り占めグッズ31種類

ゲームだけでは終わらないイースの世界。CDやビデオ、そしてグッズなど、さまざまな分野でイース関連の商品が生まれている。そしてその人気は高く、在庫切れの商品が出てしまうほどなのだ。新しいキャラクタグッズもぞくぞく登場し、まだその人気は陰りを見せていない。ここでは、そんなグッズの数々をドンと紹介する。

これがマニアが勧める必須アイテム

イースのキャラクタグッズの人気は、なんと言ってもその豊富な数と、個性的なキャラであろう。リリアやフィーナなど、魅力的な女の子たちがその原動力となっているようだ。また種類が多く、品切れが多いこともあり、収集家を熱くさせるのかもしれない。

宝箱をイメージしたこの貯金箱。小さくてもちゃんとカギが付いてます

フィーナとレアが描かれたテレホンカード。レアがチョット男ぽいのだが

黒いマットに金色のイースのロゴが入った。もちろんマウスは付きません

イース究極のグッズ!?

数あるイースグッズの中でも、現在すべてを入手することは困難であるグッズが、「岡山フィギュア・エンジニアリング」より発売された、5体のフィギュアである。また、今後同社からイースのキャラをデフォルメしたタイプのものが、発売される予定である。

おっとりしたフィーナ

上級者向けのレア!?

発売元別　グッズリスト

日本ファルコム	問い合わせ ☎0425-27-6501	
下敷	250円	8種類あるうち、リリアとＹｓⅡ白が売り切れ
テレカ	1,200円	リリアとフィーナ&レアがある
ポストカード	150円	8種類あるうち、リリアとⅢイメージが売り切れ
ディスクホルダー	500円	5インチが7種類、3.5インチが5種類ある
ノート&レポート用紙	500円	5種類あるうち、ＹｓⅢファルコムが売り切れ
カードケース	680円	リリアとＹｓⅢの2種類がある
クリップボード	980円	リリアとＹｓⅢの2種類がある
ペントレー	800円	リリアのペントレーが1種類あるだけ
システム手帳	780円	ＹｓⅢのタイプ白とパッケージの2種類がある
巾着バック	1,100円	5種類ある内、1,500円の2種類が売り切れ
キーホルダー	980円	3種類ある
バッチ	300円	リリアとアドルのセットで2個入り
スタンプ	680円	リリアのスタンプ1種類だけ
楽譜	400円	イースⅠが4種類ある
電波新聞社	問い合わせ ☎03-3445-6111（出版販売部）	
タペストリー	2,987円	イースの世界を現した美しい壁掛け
カンペンケース	1,009円	イースのイラストが入っている
ポストカードファイル	1,133円	絵はがきやクリスマスカードに
テレカファイル	1,113円	テレフォンカードをファイルするもの
住所録	927円	ポケットサイズのカワイイ住所録
通信具	1,444円	封筒やシール、テレフォンカードがセットに
色鉛筆	1,133円	7色あるちょっと変わった色鉛筆
麻袋	1,854円	シンプルでとても丈夫に作られたもの
パスケース	1,236円	2つ折りにして使える定期入れ
マウスマット	1,957円	金色のイースのロゴが入っている
サバイバルキット	2,369円	ナイフや定規などさまざまな使い道がある
ペンセット	1,205円	シャープペン、ボールペンなどがセットに
マグカップ	824円	シンプルにレイアウトされたロゴが入っている
オルゴール	5,974円	イースのロゴが入ったオルゴール。
岡山フィギュア・エンジニアリング	問い合わせ ☎0864-66-1959	
1/8フィギュア	4,500円	フィーナ、レア、アドル、エレナ、リリアの5体。
ムービック	問い合わせ ☎03-3972-1480	
ジグソーパズル	1,800円	リリアのイラストを使ったジグソーパズル
テレカ	1,000円	イースⅡとイースⅢがある

※表組内の価格はすべて税込みの値段です

コレクター魂にかけて全部集めたい
イースを奏でるCD全28タイトル

『イース』の音楽はゲームという枠を越えて、多くの人達に支持されている。そして、CDは、発売予定のものも含んで、現在まで28本のタイトルが挙がっている。今後も『イースIV』関係のCDや、スペシャルアレンジしたものなど、数多くのCDが登場するだろう。

↑ズラット並んだファルコムCD

CD第1弾は'87年11月5日

第1作目の『イース』が発売されたのが、'87年6月26日。その約4カ月後、11月5日にCD第一弾「ミュージック・フロム・イース」が発売されている。これは『イース』の人気の高さのみならず、音楽の完成度の高さをも、物語っているのではないだろうか。

↑これが「ミュージック・フロム・イース」だ!!

さまざまな形へとアレンジされたイース

『イース』のCDの特徴として、さまざまな形にアレンジされて登場していることがあげられる。パソコン用の曲を基本に、クラシック調にアレンジしたオーケストラ編、歌詞を付けたボーカル編、またハウス・サウンドにとそのジャンルは数多い。だが、オリジナル曲も絶大な人気をいまだ保っている。そのためか、5月には初期の作品、5タイトルがプライスダウンを行い、安い値段で再販されることが決まっている。

↑上から、パーフェクトコレクションイース・シリーズの「イースI」「イースII」「イースIII」。シリーズの全曲を収録している完全版だ

イースIVをいち早くキャッチ!!

『イースIV』の音楽が、現在品切れの「ファルコムスペシャルBOX'93」に収録されていた。そして、5月21日に発売される本誌姉妹誌〝スーパーメガドライブファン〟にも収録されるぞ。

↑これが「スペシャルBOX」

イースワールド全CDリスト

発売元　キング　TEL　03-3945-2122

タイトル	発売日	形態	価格
ミュージック・フロム・イース	'87年11月5日	CD	2812円
オリジナル29曲＋イースI・IIのアレンジャー、米光亮氏のアレンジを収録。			
ミュージック・フロム・イースII	'88年6月21日	CD	3008円
イースIIの原曲に加え、スーパー・アレンジ・バージョンを収録。			
交響曲イース	'88年11月5日	CD	3008円
イースIIの原曲を羽田健太郎氏が四楽章からなるフルオーケストラに編曲。			
ザ・ボーカル・フロム・イース	'89年8月21日	CD	1545円
イースIIの〝LILIA〟〝エンディングII〟をボーカル・バージョンに。			
ブラス・ミックス・バージョン・フロム・イース、イースII、ソーサリアン、スタートレーダー	'89年8月21日	CD	1554円
パソコンの原曲に、楽器を重ねてアレンジしたブラス・ミックス・バージョン。			
ミュージック・フロム・イースIIIワンダラーズ・フロム・イース	'89年10月21日	CD	2843円
イースIIIのオリジナル、全26曲を2～3ループずつ収録した完全版。			
ワンダラーズ・フロム・イーススーパー・アレンジ・バージョン	'89年10月21日	CD	2843円
おなじみの難波弘之がイースIIIの原曲を多彩なアレンジ・バージョンでおくる。			
YsIII　J.D.K. SPESIAL	'90年3月21日	CD	2800円
X68000版のサウンド＋新曲6曲、J.D.K.バンドのアレンジを収録。			
Lilia／杉本理恵	'90年7月21日	CD	1800円
ミス・リリア・コンテストで選ばれた、杉本理恵のデビュー・ミニ・アルバム。			
パーフェクト・コレクション・イース	'90年8月5日	CD二枚組	3800円
イースの全曲を米光亮氏のアレンジで収録。更に多数のアレンジも収録。			
パーフェクト・コレクション・イースII	'90年9月5日	CD二枚組	3800円
イースIIの曲のアレンジを米光亮氏が担当。			
KRELIA／杉本理恵	'90年12月5日	CD	3000円
イースのミス・リリア、杉本理恵の初フルアルバム。			
パーフェクト・コレクション・イースIII	'91年3月5日	CD二枚組	3800円
イースIIIの全曲を米光亮、鶴由雄、斉藤寛志氏ら三人のアレンジャーが担当。			
イース・ドラマチック・コンサート	'91年5月21日	CD	3000円
OVA「イース」のサウンドに、数々のアレンジを施し収録した一枚。			

タイトル	発売日	形態	価格
Celceta／杉本理恵	'91年6月21日	CD	3000円
イースIIに登場する、「セルセタの花」をテーマにした杉本理恵のアルバム。			
ファルコム・ボーカル・コレクションI	'91年10月21日	CD二枚組	3800円
ファルコム・レーベルのアルバムに収録されたボーカルバージョンの集大成。			
ファルコム・ボーカル・コレクションII	'91年10月21日	CD二枚組	3800円
森口博子、杉本理恵ら人気アーティストが参加したボーカルバージョンを収録。			
プロピンシャリズム・イース	'91年12月5日	CD	3000円
イースのサウンドをハウス・サウンドにアレンジして収録した一枚。			
ファルコム・パーフェクト・サウンドカタログI	'92年7月4日	CD二枚組	2000円
ファルコム・レーベルのアルバムの中からI、IIで278曲をピックアップ。			
ファルコム・パーフェクト・サウンドカタログII	'92年7月4日	CD二枚組	2000円
ファルコム・レーベルの中から特に人気のある曲をサンプリングして収録。			
Heal Ring～やすらぎの指輪～杉本理恵	'92年8月21日	CD	3000円
イースに登場するアイテム「Heal Ring」をテーマに杉本理恵が歌う。			
誰かがあなたを愛してる／南翔子	'92年8月21日	CDシングル	1000円
イースの世界を、南翔子がやさしく歌っているイメージCDのボーカル版。			
Feena／南翔子	'92年9月26日	CD	3000円
イースの人気キャラクター、「フィーナ」のイメージで南翔子が歌うアルバム。			
Lilia～From Ys～三石琴乃&HARUKI MINO QUARTET	'92年12月4日	CD	2500円
OVA「イース　天空の神殿」でリリア役を演じる三石琴乃が歌うアルバム。			
パーフェクト・コレクション・イース天空の神殿I J.D.K.BAND編	'93年2月24日	CD	2300円
J.D.K. BANDがOVA『イース　天空の神殿』の曲を演奏したもの。			
パーフェクト・コレクション・イース天空の神殿II J.D.K.Eオーケストラ編	'93年2月24日	CD	2300円
OVA「イース　天空の神殿」の曲の演奏にオーケストラバージョン。			
パーフェクト・コレクション・イース天空の神殿III J.D.K.BAND編	'93年6月23日	CD	2300円
J.D.K.が送るO.V.A.「イース　天空の神殿」ミュージックの第3弾。			
パーフェクト・コレクション・イース天空の神殿IV J.D.K.Eオーケストラ	'93年6月23日	CD	2300円
OVA「イース　天空の神殿」ミュージックの第4弾。オーケストラ編。			

ビデオ&LDがイースの世界を展開

11本のOVAが伝承を語る

PCエンジンで発売されている『イース』は、ビジュアルがあり、リリアやフィーナたちがしゃべるのがひとつの売りである。しかし、その特徴を上回るジャンルがあるのだ。それがアニメである。ここでは、現在展開中の全OVA11タイトルを紹介しよう。

全7巻の構成で「I」の世界を凝縮

『イース（I）』の世界を初めて映像という表現で、登場したOVAシリーズ『イース』。序章とイースの6冊の書の名前を付けた章の、全7巻で構成されている。第1章が発売されてから最終章が発売されるまで、約2年の歳月を費やした、ロングシリーズである。

オリジナル・ビデオ・アニメ イース 発売元 キング ☎03-3945-2122			
第1巻「序章」	'89年11月21日	VHS 30分	4500円
エストリアを救うため、6冊の「イースの書」を求めて冒険を始める第1話			
第2巻「ハダルの章」	'90年2月21日	VHS 30分	4500円
サルモン神殿に足を踏み入れたアドルは戦いの末、1人の少女を救い出す			
第3巻「トバの章」	'90年11月21日	VHS 30分	4500円
神殿から救い出した少女フィーナ。しかし、彼女は記憶を失っていた…			
第4巻「ダビーの章」	'91年1月20日	VHS 30分	4500円
ラスティン村からの避難民レアと出会う。彼女の持つ銀のハーモニアとは？			
第5巻「メサの章」	'91年5月21日	VHS 30分	4500円
銀のハーモニカにより、レアとフィーナが女神として覚醒する。			
第6巻「ジェンマの章」	'91年7月5日	VHS 30分	4500円
悪の帝王ダルク＝ファクトによりレアが捕まってしまう。ダームの塔を目指す			
第7巻「ファクトの章」	'91年9月5日	VHS 30分	4500円
ダルク＝ファクトと対決！　黒真珠が姿を現し、すべてのナゾは解明される			
LD BOX（限定品）	'91年10月21日	LD 240分	2万円
杉本理恵のボーナスバージョン付き。4枚組みでスペシャル・プライス			

イース完結へ向かうOVA第2弾

『イース（I）』を描いたOVA「イース」に引き続き、『イースII』世界を題材に4巻構成で展開しているOVA「イース　天空の神殿」。リリアの声に「セーラームーン」の三石琴乃さんを起用した話題の作品だ。現在作品は、完結に向かい好評発売中だ。

⬆「イース　天空の～」1シーン！

OVA イース 天空の神殿　発売元 角川書店 ☎0492-59-1100 キング ☎03-3945-2122			
第1巻「失楽園」	'92年12月16日	VHSorLD 30分	5800円
ダルク＝ファクトを倒したアドルは、イースの書の力により天空の神殿に向かう			
第2巻「世界果つるところ」	'93年2月21日	VHSorLD 30分	5800円
美少女リリアと運命的な出会いを果たしたアドルが新たな冒険を開始する			
第3巻「彷徨、そして迷走…」	'93年5月21日	VHSorLD 30分	5800円
魔物キースの衝撃の過去、リリアとキースの関係の一部が明かされる			
第4巻「運命の流れる中で」	'93年7月21日	VHSorLD 30分	5800円
第4巻はまだ発売されていない。この巻で今回の冒険は集結する			

※「イース　天空の神殿」第1巻は、'92年12月16日に角川書店よりVHS、並びにキングよりLDが発売。また今年1月16日にはキングよりVHSが発売されている。

再びよみがえるゲームの感動

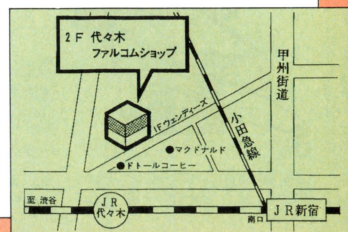
心を熱くする21冊の本

本においてもイース関連のものは多く発売されている。イースの世界をより深く追求し、新たな一面を表現する資料的な解説書をはじめ、ゲームをクリアさせるための攻略本。ゲームストーリーをもとに、独自の世界を構築したコミックや小説、活字で遊ぶアドベンチャーゲームブックなどファルコムが公認している書物だけで21冊にも及ぶのだ。書籍でも『イース』の世界は広がっているのだ。

⬆以外と多いのが、『イース』の本

ファルコム公認書籍全リスト		
角川書店　問い合わせ ☎0492-59-1100		
コミックイース①～④（羽衣翔）	①、②890円 ③、④920円	オリジナル漫画
イース大全書	980円	攻略、パロディー漫画など
小説イース①、②	①470円 ②430円	アドルの小説
勁文社　問い合わせ ☎03-3372-3281		
イースメモリアル	980円	I～IIIの記録集、旅の手帳など
宝島社　問い合わせ ☎03-3239 0237		
イース必勝ガイドブック	380円	ファミコン用イース攻略本
イース冒険の書	1,240円	イースの世界観を記した本
イースIIのすべて	680円	ファミコン用イースII攻略本
イースIIIのすべて	1,200円	PCエンジン用I～IIIの攻略本
徳間ジャパンコミュニケーションズ　問い合わせ ☎03-3591-9164		
FCイース完全攻略テクニックブック	610円	絶版状態　イースIの攻略本
FCイースII完全攻略テクニックブック	620円	絶版状態　イースIIの攻略本
双葉社　問い合わせ ☎03-5261-4837		
イースII必勝攻略法	420円	ファミコン用イースIIの攻略本
イースIII必勝攻略法	490円	ファミコン用イースIIIの攻略本
ゲームブック　イース	430円	イースの世界観を遊べる本
ゲームブック　イースII	430円	イースIIの世界観を遊べる本
ゲームブック　イースIII	450円	イースIIIの世界観を遊べる本
音教社　問い合わせ ☎048-471-8551		
ピアノソロ　イース全曲集	2,060円	イースI・IIサウンドの楽譜集
ピアノソロ　イースIII	2,060円	イースIIIサウンドの楽譜集

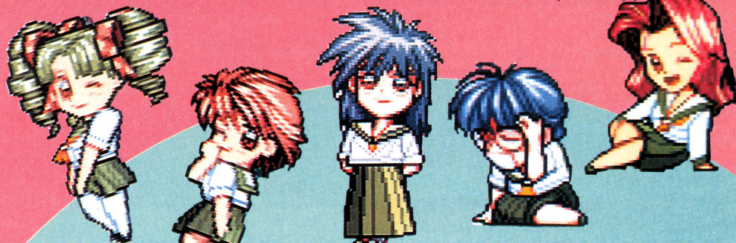
ここで欲しい物が手に入る　代々木ファルコムショップ

今まで紹介してきたグッズが欲しいと思った人は、JR代々木駅から徒歩2分ぐらいのところにある、ファルコムショップに向かうべし！　店内は、グッズはじめ、ビデオやCDなどが所狭しと並べてあるぞ。ファルコム関連のゲームの商品なら、ほとんどのものがそろうのだ。

※ファルコムショップ　☎03-3379-7723

清華女子高校の教師を志すすべて

卒業 Graduation

卒業 グラデュエーション

高校教師入門ガイド

CD	NECアベニュー
	スーパーCD-ROM²専用
	7月中旬発売予定
	7800円(税別)
	シミュレーション
	バックアップメモリ
	90%(4月15日現在)

キミが教師の女子高生育成シミュレーション

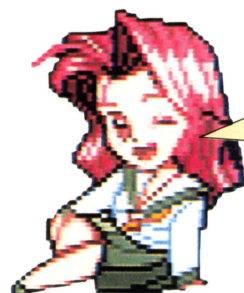
プレイヤーは教師となり、5人の教え子たちを1年間あらゆる面から教育指導。無事に卒業させてあげるのが目的だ。具体的には、生徒の学力や品位など、それぞれの能力パラメータに対応する課題を与えて教育していく。能力パラメータは、プレイヤーの教育内容によってどんどん変化し、そのバランスによって卒業後の進路が決定する。つまり、生徒の将来はキミの育て方にかかっているのだ。

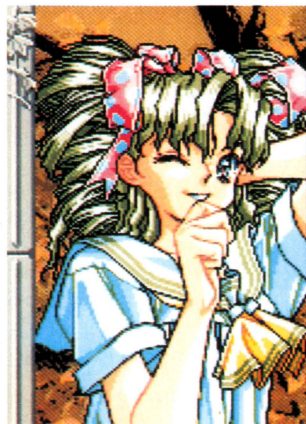
平日

⬆パラメータと課題スケジュールを見て、直接指導したい生徒を選ぶ

⬆弱点を改善するため、新たに課題スケジュールを作成。直接指導できるのは1人だけなのでよく考えよう

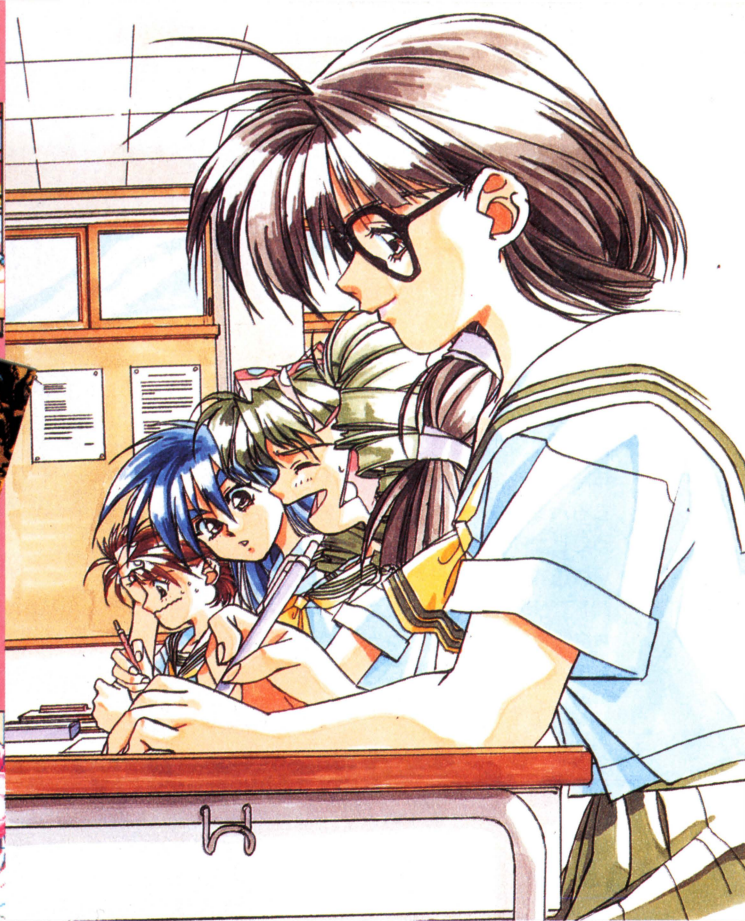
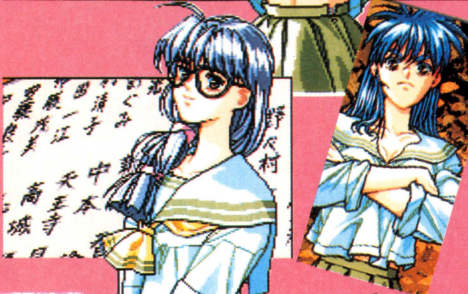
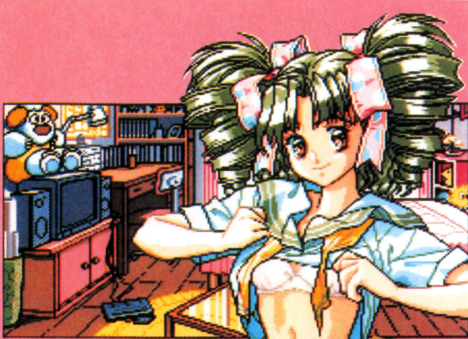
日曜・祭日

⬆補習や面接、見回りなど、休みの日でもやることはたくさんある。センセイってタイヘンだ

⬆最近の女子高生って色っぽいよなあ。よ〜し、オレがみっちり面倒見てやるぜ

⬆生徒に与える指導内容によって、生徒の能力パラメータが変化していく。必ず上昇するとは限らないんだ

イベントetc.

⬆突発的なイベントもパラメータに影響する。夏休み、冬休みなどはいろんなことがあるゾ

の人に贈る

基本のゲームシステムと、もりだくさんのイベント群をチェック！　さらに、5人の教え子たちの性格と、その指導方法を伝授しよう。

生徒に好かれるために自己鍛練！

教師であるプレイヤーにも、生徒たちと同じような能力パラメータがある。それぞれの数値によって、生徒に指導したときの効果やリアクションが異なってくるのだ。また、生徒との相性というのも存在する。例えば、ルックスを重視する女のコだと、魅力のパラメータが高いと素直に言うことを聞いてくれる、といった具合だ。これらの数値は、休日の自己鍛練によって上昇させることができるので、生徒指導の合間にでも行おう。

⬆教師の基本パラメータは、ゲームスタート時のタイプ設定で決まる

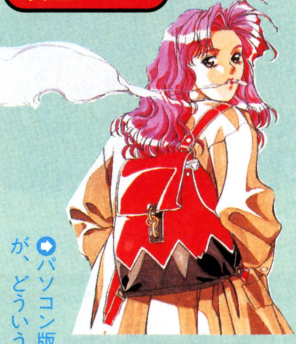
⬆教師も勉強して知力を上げたり、アルバイトでお金を稼いだりする

⬅例えばこのコは説得力のある教師に弱い。迷わず説得力を上げて指導！　指導効果もてきめんだ

⬆頭のいいコには知力を上げてから指導すると、指導の効果も大きい

PCエンジンオリジナル要素も満載

このゲームはもともとパソコンからの移植。パソコン版でも少しだけしゃべったが、PCエンジン版はCD-ROMの特性を生かし、ほとんどのセリフをしゃべってくれるのだ。また、オープニングやイベントなどは、パソコン版にはなかったものまで追加。移植によって削られた部分はないそうだ。

喫煙シーン

⬆パソコン版では制服姿でタバコを吸っていたが、どういうわけか私服に変更。シブイ

オープニング

⬆まったくのオリジナルオープニング。入学式の朝の風景だ

スキー合宿

⬅冬休みにはスキー合宿が行われることに。ただし、参加は希望者のみだとか

卒業までの1年間に起こるさまざまなイベント

ゲームの舞台である清華女子高校は、かなりの進学率を誇る伝統ある女子校。とはいえ、ただひたすらに勉強ばかりしているわけではない。スポーツで体を鍛え、演劇で表現力の育成を図るために、体育祭、演劇祭などのイベントが年間予定に組みこまれている。もちろんプレイヤーはその様子を見ることができる。これらはただの息抜きではなく、それぞれのイベントで良い成績を得ると、生徒たちの評価アップへとつながるのだ。

また、夏休みや冬休みは、生徒と親しくなるチャンスだぞ。

年間行事一覧表

日付	行事	日付	行事
4月8日	始業式	10月21日〜23日	中間試験
4月28日	清華祭	11月10日	演劇祭
5月23日〜25日	中間試験	12月16日〜18日	期末試験
6月9日	陸上大会	12月26日〜1月7日	冬休み
7月8日〜10日	期末試験	(12月26日〜28日)	スキー合宿
7月18日〜8月31日	夏休み	3月1日	受験日
9月29日	体育祭	3月13日	卒業式

※表中では長期休暇前後の終業式・始業式は省略しています

高校生活最後の夏。受験生とはいえ、ちょっとハメをはずしたいよね

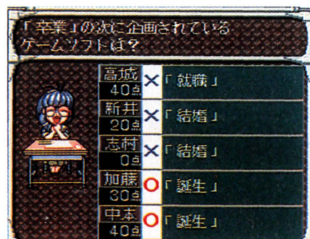
定期試験 学力を確かめる絶好の機会

定期試験は、中間テストと期末テストがそれぞれ2回ずつ、計4回行われる。設問数は10問。ありとあらゆるジャンルから出題される。学力関係のパラメータによって、生徒の頭の良さが決まるので、学力が低いと大ボケな回答を連発する。思わず笑ってしまうようなものが多い。ここでは生徒の学力を試すだけなので、プレイヤーはただその様子を見守るしかない。試験結果はその後の教育スケジュールの参考になるだろう。

あんまりやる気のない教え子たちだが…

迷回答が続出!!

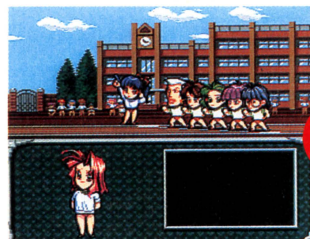
分からなくても適当に答えりゃ当たる…というものではない

優等生の中本もたまには間違う。センセイのせいにするなヨ

なかなかタイムリーな問題。しかし発売はいつになるのやら…（謎）

まあ、ほぼ予想どおりかな？ それにしても…。泣くことないだろ志村。オレが泣きたいよぉ〜

陸上大会 体育祭 アンカー選びが勝敗を左右

陸上大会、体育祭で行われるのはクラス対抗リレー。足の速さは体力のパラメータに比例する。プレイヤーはスタート前にアンカーを選ぶことができるので、よく考えて選ぼう。やっぱり足の速いコがいいかな？ ちなみに、このイベントはパソコン版では上から見た視点だったが、PCエンジン版はサイドビューに変更されている。

まずはアンカーを決めなきゃね！ ここはもちろん加藤でキマリだ

第1走者は中本。足の遅さには目を見張るものがあるのだが…

画面下では次の走者が待機。コラ、その座り方はやめろって言っただろ

目指せ優勝!!

3人の走者が一緒にゴール！ 優勝の栄冠に輝くのはどのクラス？（写真判定はナシ）

清華祭 演劇祭 主役を選んで演劇鑑賞

清華祭、演劇祭では、生徒たちが劇を披露してくれる。劇は「桃太郎」「アリとキリギリス」など数種類用意されている。プレイヤーは上演前に、5人の中から主役を選ぶ。好みで選んでも構わないが、劇の展開は選んだコによって違ってくる。主役の女のコの性格に関係しているようだ。劇の出来は観客によって判定されるぞ。

おや、桃太郎が2人いるけど…。どちらが本物でも鬼退治はムリなのでは？

志村のとぼけたアリ姿でござる

新井、そりゃ仮面ライダーか？

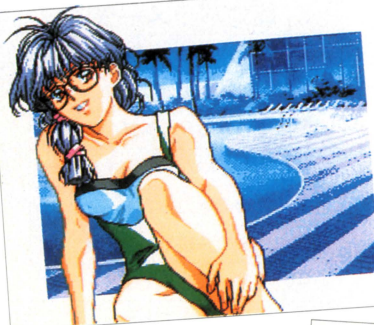
うーん、みなさんなかなか厳しい評価。これがかくし芸大会ならオール10点なのに。ちぇッ、惜しいな

生徒からラブレターをもらうことも…♡

ゲーム中、生徒が教師に対し過剰に好意を持つなど、ある一定の条件を満たしたとき、ラブレターをくれることがある。これは「ラブレターイベント」と呼ばれ、パソコン版にはなかったもの。生徒がキミへの思いをラブレターにつづり、切々とその内容を読み上げてくれるというもの。女のコそれぞれのパターンがあり、中でも志村などはいじらしくて思わず泣けてしまう内容だとか。キミならそんな生徒をどう受け止める？

いつも元気な加藤の手にはラブレターが。え、オレにくれるの？　フフン、もてる男はツライね。ったく

夏休み 生徒とコミュニケーション

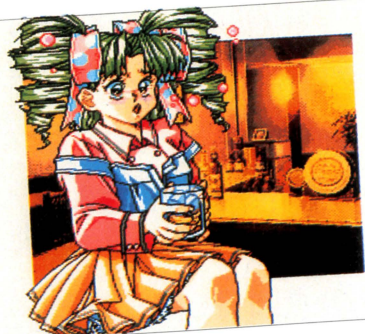
夏休みは生徒たちとコミュニケーションを取るために、一週間単位で見回りを行う。具体的には、プレイヤーが生徒の問いかけに対し、4択の回答の中からふさわしいものを選択。うまくいけば、生徒の人気度（プレイヤーに対する好感度）を上げることができる。生徒の性格と状況をよく考えて回答するのがポイントだ。

海・プール

夏休みのお楽しみといったら、やっぱり生徒の水着姿しかないっ！　海やプールで彼女たちに会えるぞ。それにしても、最近の女子高生って発育がいいよなあ…。はっ、イカンイカン。

アルバイト

校則ではアルバイトは禁止されてるんですけど…。ウワサでは、高校生らしくない、ちょっとアブナイ夜のアルバイトをしているコもいるとか。見つけたら何て言ったらいいのかなあ。

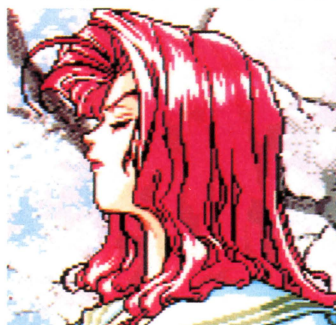
夜の街

まったく、飲めないクセにお酒なんか飲んじゃって。ハメをはずすのもいいけどほどほどにな。とにかく、夜の街は危ないから、早く家に帰れヨ。オレって物分かりのいいセンセイだろ？

冬休み 受験直前にスキー合宿!?

冬休みも基本的には夏休みと同じように進行する。ただし、冬休みには、プレイヤーの任意でスキー合宿に参加することができる。受験直前なのにスキーなんかしている場合じゃない！　と言いたいところだが、生徒と仲良くできるのもこれが最後…。やはり参加せずにはいられないだろう。夏休みと同じように4択の問答を行う。

華麗な滑りでゲレンデのオトコを一網打尽に魅了する高城。さすが…

女のコの性格に合わせた指導を心掛けよう

生徒を効率よく教育するコツは、個人個人の性格をよく理解したうえで、それにあった指導をすること。ただ機械的に課題を押しつけていると、ノイローゼや不良化の原因になってしまうこともある。そうなってしまわないよう、指導方針は生徒別に変えるべき。生徒の性格をしっかりと把握しよう。生徒に好かれる教師を目指せ！

●品位ばかりが高くなってしまい、タカビーと化した高城。う〜む

能力パラメータ	
HP	少しずつ減るが休むと回復
体力	ＨＰの最大値
人気	生徒から見た教師の好感度
品位	おしとやかさを表す
魅力	生徒の魅力を表す
基礎	生徒の基礎学力を表す
応用	学力。問題集で上昇
語学	学力。作文で上昇
記憶	学力。暗記で上昇

志村まみ　日々の積み重ねで学力アップ

とんでもなく低い学力の持ち主。素直で、教師のいうことをよく聞いてくれるのだけが救いだ。学力はコツコツと上げていくしかないだろう。ただし、あまり無理をさせると不良やノイローゼになってしまうので、気をつけて。

初期値		魅力	75
HP	50	基礎	22
体力	50	応用	30
人気	70	語学	12
品位	40	記憶	35

高城麗子　ワガママだけど学力は優秀

財閥の娘で何不自由なくそだったため、とってもワガママ。ちょっとチヤホヤするとすぐタカビー女に変身してしまう。学力は申し分ないので、性格を改善することに重点を置いた指導を行おう。とりあえず品位を少し抑えたい。

初期値		魅力	85
HP	60	基礎	62
体力	60	応用	58
人気	40	語学	64
品位	82	記憶	60

加藤美夏　あまり手はかからないケド…

体力バツグンのスポーツギャル。クラス委員を務めているだけあって、それほど大きな問題点はナシ。強いて言えば、基礎、記憶の学力と魅力が弱いかな？　とりあえず手はかからないが、失恋などの突然のハプニングには注意したい。

初期値		魅力	30
HP	80	基礎	35
体力	80	応用	60
人気	70	語学	65
品位	50	記憶	32

新井聖美　反抗的な態度には熱意が大切

教師に対して反抗的で、授業をサボることもしばしば。とにかくその心を開いてやらなければ、十分な学習効果は望めない。まずはその反抗心を取り除くことから行うべき。弱点項目の補強は、その後じっくり気長にやればよい。

初期値		魅力	40
HP	60	基礎	42
体力	60	応用	30
人気	20	語学	20
品位	17	記憶	37

中本　静　まずは病弱体質を改善しよう

学力だけなら、一流大学に入れるほどきわめて高いレベルだ。しかし、目を離すとすぐに倒れてしまう、かなりの病弱体質。体操でもさせて体力をつけさせよう。このコは、いきなりあぶないバイトをしたり、性格を読むのが難しい。

初期値		魅力	30
HP	30	基礎	75
体力	30	応用	63
人気	55	語学	60
品位	50	記憶	72

生徒の将来はキミの指導にかかっているぞ

つらく、苦しかった1年間の締めくくりは卒業式（ホントは楽しいことばかり）。生徒たちが斉唱する校歌に、キミは胸が熱くなることだろう。エンディングでは、卒業生からの近況報告といった形で、教え子たちの進路が紹介される。この卒業後の進路には、数種類のバリエーションが用意されている。マルチエンディングになっており、その組み合わせはなんと320万通りもあるとか。次のプレイでは、各々を希望の進路に進める、ベストエンディングに挑戦するのもおもしろいだろう。

大学進学

◯見事に一流大学進学を決めた中本。苦労のかいがあったなあ…。センセイもハナが高いぜ。えっへん

アルバイト

◯加藤はアルバイトしながら予備校に通い、もう一度大学にチャレンジするとか

AV女優!?

◯た、高城…（絶句）。オレの教育は間違っていたのだろうか…？

アイドル

◯素質は十分にあった志村。芸能界は厳しいゾ。『誕生』へと続く？

結 婚

◯何ィ、あの新井が結婚しただとぉ〜？ これで少しは女らしくなるかな

キミの教師としての腕前を判定！

生徒たちを無事卒業させると、最終的にキミの教師としての腕前が段階的に評価される。最も優秀な教師に与えられる称号が“天才教師”だ。生徒たちを全員を一流大学へ進学させれば確実にもらえる。しかし、これ以外の結果でももらえたりする場合があるらしい。また、あまり欲しくない称号として“無能教師”なんてのもあるぞ。

◯生徒を退学させちゃうのは問題外。これだけはやっちゃダメだぞ

◯判定の画面。ちなみにパソコン版では“人間失格”というのもあるそうだがPCエンジン版では…？

学級新聞番外編 ミス清華コンテスト結果発表!!

お待たせ！ 4月号で募集した「ミス清華コンテスト」の最終結果発表だ。栄えある1位の座は、中間発表から動かず中本が獲得。2位を大きく引き離しての圧勝となった。2位争いは最後まで接戦だったが、僅差で加藤が逃げきった。3位新井、4位高城、5位が志村という結果になっている。中本人気がここまで高かったのは意外だが、志村の惨敗ぶりにもビックリ。志村の名誉挽回が望まれるところ。

順位	名　前	ポイント
1	中本　静	148
2	加藤美夏	85
3	新井聖美	83
4	高城麗子	46
5	志村まみ	11

1位 中本　静

◯オメデトウ中本。おまえって結構人気あるんだな。お願いだからメガネははずして

5位 志村まみ

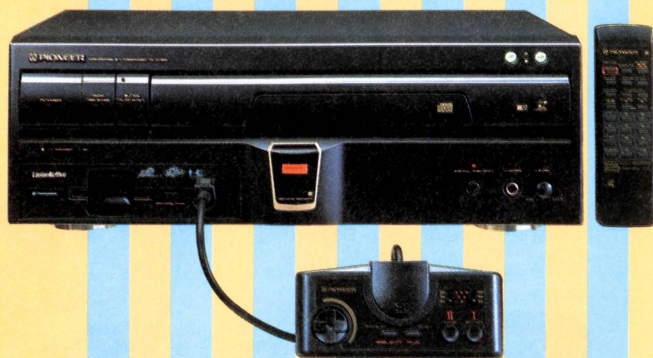
◯あれだけ盛り上げたのにたったの11票とは…。だれか志村に愛の手を

LD-ROMの将来を占う8タイトル緊急レポート

レーザーアクティブ

LaserActive™

LD-ROM²最新ソフト情報

パイオニアから7月発売が予定されている「レーザーアクティブ」。ついにLD-ROMソフト全8タイトルが発表された。ニューハードの可能性と方向性を示したその内容を中心に紹介しよう。

LD-ROM²ソフト4タイトルが発表！

レーザーアクティブは、本体の専用LDプレイヤーに別売りのコントロールパックを搭載することで、LD-ROMソフトがプレイできる夢のマシンだ。ここではPCエンジンの互換機能を持つ「LD-ROM²」システムのソフト4タイトルを中心に紹介しよう。

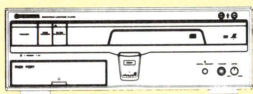
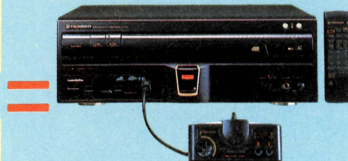
レーザーアクティブ「LD-ROM²」システムとは？

現在発売が予定されているコントロールパックは3種類。「LD-ROM²」コントロールパックでは、PCエンジンフォーマットのLD-ROMソフトとほとんどのPCエンジンソフトがプレイできる。他には、メガドライブ互換機能を持つ「MEGA-LD」パックと「カラオケ」パックがある。

コンパチブルレーザーディスクプレイヤー

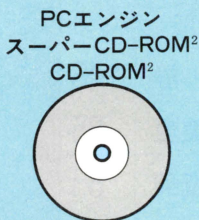
＋

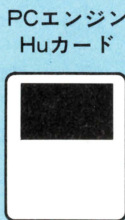
LD-ROM²コントロールパック

＝

⬆これがLD-ROM²システムの完成図。価格は本体が9万円以下、パックが6万円以下と予定されている

LD-ROM²

⬆美しい映像が使えるLD-ROM²ソフトが動く。通常のLDも見られる

PCエンジン
スーパーCD-ROM²
CD-ROM²

⬆PCエンジンCD-ROM²ソフトが動く。通常の音楽CD、CD-Gにも対応

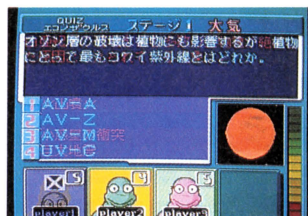
PCエンジン
Huカード

⬆SG専用以外のHuカードでも遊べる

クイズ・エコノザウルス（仮称）

メーカー名	発売日
ハドソン	7月予定
価格	ジャンル
未定	クイズ
開発状況	80%（4月19日現在）

ハドソンから発表されたタイトルは、イラストレーター本田亮の「エコノザウルスが行く！」をモチーフとしたクイズゲーム。環境問題をテーマとしたクイズに答えながら、美しい自然の実写映像やディズニー映画を思わせるようなアニメーションで、地球の大切さをメッセージとして伝えている。

むかし、むかし、そのまたむかし、
地球上には、
たくさんの恐竜が住んでいました。
ある時、地球に落ちてきた
インセキのおかげで、環境が激変して、
み〜んな死んでしまいました。
今、私たち人間がしていることは、
そのインセキを自分たちで、自分たちの

⬆オープニングシーン。かけがえのない地球の大切さを実写映像で描く

⬆環境問題をテーマとしたクイズに答えながらステージをクリアする

⬆ディズニー映画を思わせるような美しいアニメーションシーンの映像

参入メーカーに聞く　株式会社ハドソン

今回LD-ROM²タイトルを発表した各メーカーに取材を行い、今後の開発の方向性などについて聞いてみた。まずはハドソン。

LD-ROMソフトの特徴について聞いたところ、実写の映像をそのまま使用できるため、ドット絵を描く作業が減る、容量を気にせずアニメーションが動かせる、などの利点が挙げられるということだった。またレーザーアクティブの市場については「かなり高価なものなので、ユーザーは比較的高い年齢層になるでしょう。ソフト開発もユーザー層に合わせたものになるかも知れません」とのこと。開発の方向性についてという質問には「やはりビジュアル勝負のソフトが中心になるでしょう。実写映像をどう使うかという、別の考え方が必要となるのではないでしょうか」という話だった。

マンハッタン・レクイエム（仮称）

メーカー名	発売日
リバーヒルソフト	未定
価格	ジャンル
未定	アドベンチャー
開発状況	50％（4月19日現在）

リバーヒルソフトから発表されたのは、既にパソコンゲームで発売されているミステリー・アドベンチャー。刑事J・B・ハロルドを主人公としたシリーズものだ。最大の魅力は現地マンハッタンでロケを行った臨場感あふれる実写映像。登場人物のセリフも日本語と英語の二カ国語となっている。

⬆ニューヨークを舞台に、実写映像をふんだんに使ったアドベンチャー

参入メーカーに聞く　株式会社リバーヒルソフト

レーザーアクティブの市場についてリバーヒルソフトは「このハードは、LDとゲームソフトの両者を扱えることが大きな特徴です。ということは、両者の長所を兼ね備えたソフトがどれだけの数、どんな価格で供給されるかが、今後の市場を形成する上での決め手となると思います」とコメントしてくれた。また今後の開発については、「当社は新しいアミューズメントを提案するプランナー企業という理念を持っています。レーザーアクティブは、今までにない表現を具現化できるメディアと期待し参入を決定しました。今後も前向きの姿勢で関わっていきたいと考えています」とのこと。

悪魔の審判（仮称）

メーカー名	発売日
プラネット	7月予定
価格	ジャンル
未定	心理ゲーム
開発状況	？％

裁判官デーモン様の質問に答えることでプレイヤーの性格を判断。ヒットしたTV番組「それいけ／ココロジー」風の心理分析が楽しめる。デーモン小暮が案内役として実写映像で登場。1人でプレイするというよりは、大勢で楽しむパーティソフトといった作りだ。

⬆案内役を務めているデーモン小暮

⬇裁判官のデーモン閣下が性格診断

エンジェル・メイト（仮称）

メーカー名	発売日
プラネット	7月予定
価格	ジャンル
未定	アダルト／ルーレット
開発状況	？％

今回、新規にレーザーアクティブに参入したプラネットの作品。映画監督、山本晋也が監修し、司会、進行役も務めるちょっとアダルトなソフトだ。ルーレットを回して出た得点により、3人のAV女優たちが脱いでいくというものだが、Hはやや控えめ。ゲームというよりは、レーザーディスクの実写映像を楽しむソフトと言える。

⬆実写ならではのキレイな映像で、女のコたちのお姿を堪能できちゃう

⬆Hはソフト路線ということだけどこれは結構キテますねぇ。はう〜ん

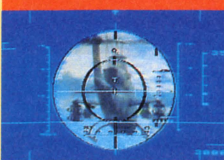
⬆ここまでくると、もはや何も申し上げることはございません。素敵♡

参入メーカーに聞く　株式会社プラネット

プラネットという会社はゲームソフトの企画などを主に手がけているが、開発を行うのは今回が初めてとのこと。そこでレーザーアクティブ参入の目的を聞いてみた。「今までのゲームソフトは、まずゲームの部分が先にあって、その演出のために映像を使うというものでした。LD-ROMにはきれいな実写の映像をそのまま使えるという利点があります。それならば映像を使ってどんな遊び方ができるのか、という逆の発想でモノを作ろうと考えたのです」と答えてくれた。また市場ついては「今後ハードは多様化の時代を迎えると思います。しかしマルチメディアが浸透し、基準となるものができるにはまだ時間がかかる。レーザーアクティブは現在最先端のメディアであり、市場も拡大すると考えています」とのこと。最後に今後の予定について「やはり映像をふんだんに使ったLD-ROMソフトの開発に腰を据えて取り組むつもりです」ということだった。

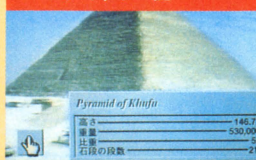
同時発表のMEGA-LDソフト

LD-ROM²ソフトと同時発表されたMEGA-LDの4タイトルを紹介しよう。実写映像を使ったアドベンチャー、多彩な情報を収録した映像図鑑、CGを使った画像が迫力のシューティングが2タイトルとLD-ROM²陣営とは多少の違いを見せた。またパイオニアもソフト制作に参加している。

ハイローラーバトル（仮称）

パイオニア発売のシューティング。高品位CGによる映像が迫力！

I Will（仮称）

イギリスロケを行った推理アドベンチャー。発売はパイオニアから

ピラミッドの謎（仮称）

パイオニアLDC発売の映像ソフト。ピラミッドに関するあらゆる情報を満載

ピラミッドパトロール（仮称）

タイトーから発売のシューティング。業務用から移植されるものだ

Maker Land

アートディンク

線路は続くよ、どこまでも。楽しくリアルな鉄道経営ソフト

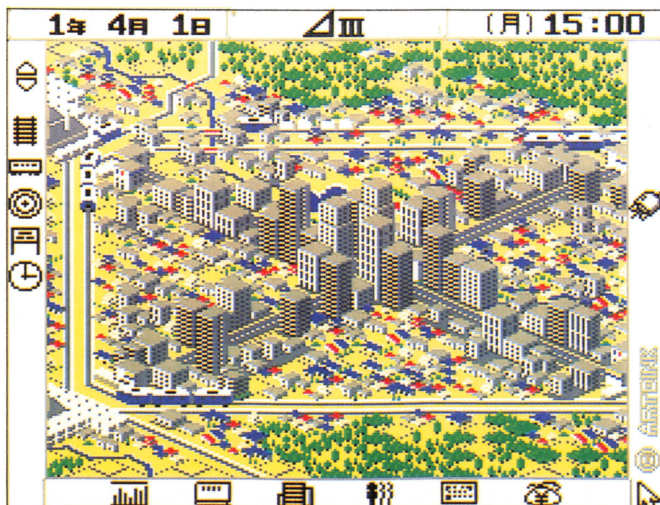
A列車で行こうIII

パソコンで人気のシミュレーションがPCエンジンに移植される。マウス対応により快適な操作環境を実現したゲームのシステムを徹底解説。『A. III.』の魅力をお伝えしよう。

鉄道会社を経営し、都市空間を創造するシミュレーション

『A列車で行こう』シリーズはパソコンで人気のシミュレーションゲームだ。鉄道模型でレールを敷く楽しみをモニター上に再現する、というのが基本のコンセプトだが、3作目の『A. III.』では都市開発という面を強調した本格経営シミュレーションとなっている。最大の特徴はその自由度。ゲームクリアの条件といったものがなく、個々のプレイヤーによってさまざまな楽しみ方ができるのだ。

線路を敷き列車を自由に走らせる

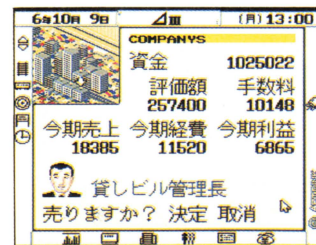
鉄道会社の社長となって、思いのままに線路を敷き、列車を走らせる。それが『A. III.』の最大の魅力だ。長い長いまっすぐな線路を敷き、長距離列車を走らせたり、山手線のような環状線を作ってみたりと、プレイヤーの意思の通りに線路はどこまでも伸びていく。もちろん線路を敷くにもお金がかかる。会社の経営が傾けば線路を敷くどころではない。資金が底をつけばゲームオーバーとなる。

鉄道を敷き、列車を走らせることによって、都市空間を創造していくのだ

社長となって鉄道会社を経営する

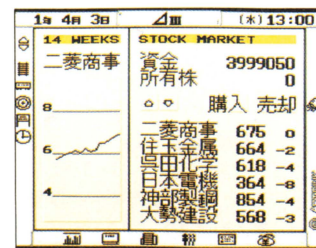
鉄道会社の収入をおおまかに分類すると、本業の鉄道部門の売上、貸しビル、デパートなどの子会社の売上、株式や不動産の売買による売上に分けられる。鉄道部門を軌道に乗せたら、各種事業や株式投資に乗り出そう。会社の経営を維持するのも社長の務めなのだ。

子会社の経営

『A. III.』における子会社経営は、営利目的の他に、都市を発展させるという目的に結びついている。マンション、貸しビル、工場といった住居や雇用の確保のため必要な施設がそれにあたる。また、莫大な建設費がかかるレジャー施設もあり、経営シミュレーションとして最も楽しめる部分でもある。

貸しビルを建設、高層ビル街へ

立地条件が良ければ収益も上がる

株式、不動産に投資

会社の利益を上げるには、鉄道とその他の事業経営以外に、株式投資と、子会社などの資産の売却という方法がある。株式、不動産を価格の安い時期に求め、値上がりしたところで転売するというやり方だ。特に子会社の転売は手っとり早い収入の上げ方と言える。

証券会社では株式の売買ができる

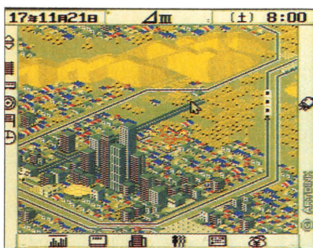
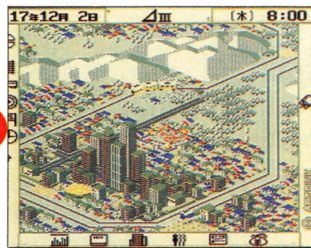
刻々と変化する状況を精細なグラフィックで表示

『A. III.』は1時間を単位としたリアルタイムで進行するシミュレーションだ。刻々と変化する状況に対応するために、メイン画面には高密度な情報が満載されている。ここでは、季節の移り変わりや伸びていくビルが確認できるグラフィックに注目してみよう。自分の敷いた線路の上を走る列車を見るのは、うれしいものである。

昼夜、季節の変化が楽しめる

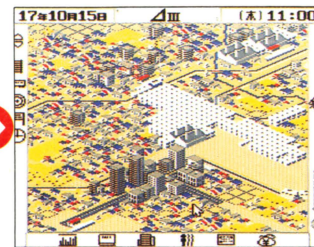
『A. III.』では、昼と夜、季節の変化がメイン画面のグラフィックにも表現されている。高層ビル街の夜景や冬枯れの野など、なかなか味わい深いものがある。もちろん鉄道やレジャー施設の収入にも関わってくる部分だけに、演出面だけとも言い切れないのである。

⬆同じ街でも昼と夜では趣が違う

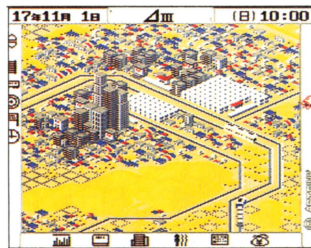
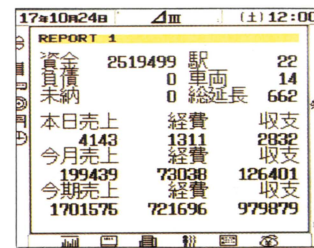
⬆高層ビルの夜景もキレイなものだ

⬆秋には野も山も黄金色に染まる…

⬆冬はまさに冷え冷えとした情景だ

リアルタイムで発展していく街

メイングラフィックでは、貸しビルが自然に上へ上へと増築されていくようすを画面のあちこちに見ることができる。街の発展を目で確かめられるのが『A. III.』のダイゴ味の一つだ。新設した駅の周りに次第に建物が立ち並んでいく様も、見ていて飽きないものだ。

⬆ビルが上へ伸びていくのが快感？

⬆駅からは道路が伸び、交差点が…

収支もリアルタイムに発生する

『A. III.』では、収入や支出も1時間単位で発生する。赤字路線を放置しようものなら、雪だるま式に赤字が増え続けるのだ。現実の事業経営の怖さをかいま見るようでもある。迅速な対応が必要だ。

⬆列車は走り、黒字や赤字を生む

⬆リアルタイムで収支を確認できる

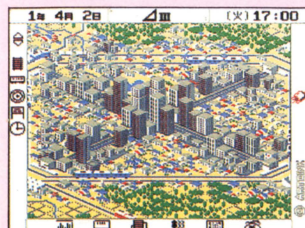
PCエンジン版オリジナルを含めマップは全18種類

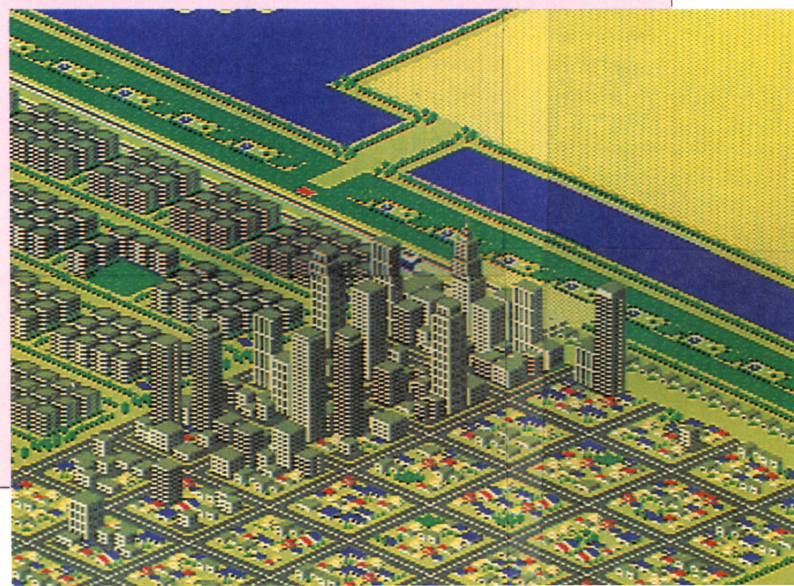
PCエンジン版『A. III.』には、パソコン版にあった12種類にオリジナル6種類を加えた、全18のマップが用意されている。『A. III.』におけるマップとは、地形や産業形態などの初期条件の異なる大きな1つの区域である。どのマップでプレイするかを選択し、ゲームを始めるのだ。それぞれのマップは、地方都市やベイエリアなど変化に富んでいる。

ニュータウン構想

大都市近郊の田舎町という設定のマップだ。未開発だが、都市計画の自由度が高くプレイはしやすい。初心者向けの入門用マップといえる。

過密都市を救え

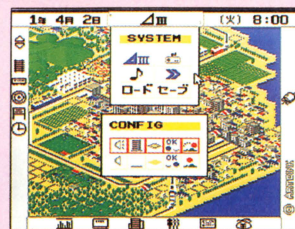
高層ビルの立ち並ぶ超過密都市。郊外にベッドタウンを建設し、行き詰まった大都市を再開発するというマップである。難易度はやや高めか。

未来都市計画

このマップはPCエンジンオリジナルの一つである。超高層ビルの林立する未来型の大都市と周囲の新地のような部分が対称的だ。キレイに区画整理された大都市を手本として、未開発の新地や区画整理済みの土地に、美観、機能を優先した未来型の理想的な都市を建設してみよう。

各種情報が盛り込まれたマップグラフィック

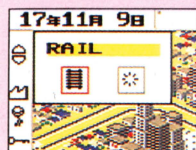
『A．Ⅲ．』の画面構成は、次々と移り変わる状況に対応するために、機能的にレイアウトされている。各種コマンドや情報は、アイコンに矢印を合わせて決定ボタンを押すという簡単な操作で呼び出すことができる。またPCエンジン版では、白枠部分の各種アイコンを、一括して画面中央に呼び出すことができるようになった。

⬆ＰＣエンジン版では、各種アイコンをまとめて画面中央に呼び出せる

システム

ここはセーブ、ロードやマップ選択といったシステム面の設定コマンドを呼び出すウィンドウだ。バックミュージックや時間の進行速度なども、ここで決定する。音楽は5曲の中から選択できる。進行速度も5段階の設定が可能だ。

⬆セーブ、ロードはここで行う

コンストラクション

鉄道の建設、列車運行の設定、各種子会社の建設、不動産の売買などゲームを進める上でのメインコマンド。

⬆線路の敷設を行うコマンド。操作は簡単だ

⬆土地そのものの購入と売却を行うコマンド

サテライト

マップ全体の縮小画面が表示され、路線のレイアウトなどが視認できる。各列車の運行状況もここで確認する。

⬆マップを上空から見下ろす形で縮小表示

各種レポート

ここには鉄道部門の会計報告や、会社全体の経営報告といった重要な情報が集約されている。リアルタイムに変化する状況を把握するためには、ひんぱんに呼び出さなければならないウィンドウだ。会社の収支以外にも、マップ全体の開発状況や、人口の推移、産業構造などの有益な情報を得ることができる。子会社の営業成績の確認や売買もここで行う。会社の経営維持のため、情報は常にチェックしておく必要があるだろう。

レポート1 鉄道部門のみの会計報告を表示。1時間単位の数値変動を見ることができ、常にチェックしたい。

レポート2 鉄道部門に子会社と株式投資を含めた、会社全体の経営状態を表示するバランスシートである。

レポート3 マップ上の建築物の総数を表示。

レポート4 マップ全体の開発状況を表示。

証券会社と銀行

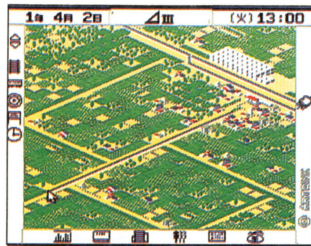
ここは証券会社と銀行のウィンドウだ。それぞれ平日の9時から17時まで営業している。証券会社では株式の売買ができる。また『A．Ⅲ．』における銀行は、借金をするために存在する。会社の資産合計額の30パーセントまで資金の融資を受けられる。返済は一括なので注意が必要だ。

⬆営業時間には気をつけよう

千里の道も1本のレールから。ゲーム序盤の流れを解説

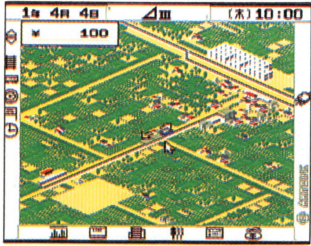
それでは、線路を敷いて列車を走らせるという基本の部分を、実際のゲームの流れに沿って紹介しよう。もちろん『A. III.』は極めて自由度の高いゲームなので、ここで示した方法はあくまで一例に過ぎない。列車の運行は『A. III.』の基本であるが、非常に奥の深い部分でもあり、無数のパターンやテクニックが存在するのだ。

線路を敷き、駅を設置—営業路線の敷設—

まずは線路を敷き、その両端に駅を作ることから始めよう。注意したいのが、ゲーム序盤では線路は直線に敷く方がいいということ。運賃は2駅間の最短直線距離で計算されるため、線路を蛇行させると走行時間が長くなり、運賃収入に対し経費がかかり過ぎるのだ。

まずまっすぐにレールを敷いて…

両端に駅を設置するのが基本

貨物列車を走らせよう—資材の運搬と確保—

線路を敷いたら次は列車を走らせよう。ただし新設した路線にいきなり旅客列車を走らせても収入は上がらない。利用客が少ないためだ。そこで駅周辺を開発したいところだが、建物を建てるには資材が必要。貨物列車を走らせ、新駅周辺に十分な資材を確保しよう。

貨物列車を配置、資材を運搬する

新駅に資材置場を作り、確保する

客車を走らせる前に—駅周辺の開発—

資材を確保すると、駅前の開発が可能となる。マンション、貸しビルなどの子会社を建設し、新駅に人を呼び込もう。十分な資材さえあれば、駅周辺には自然に住宅やビルなどが立ち並んでいく。もちろんそのためには、いよいよ旅客列車の運行が必要となってくる。

駅の周辺にマンションを建設する

ここまできたら客車を走らせよう

いよいよ旅客列車を運行する—旅客営業開始—

旅客列車を走らせると、駅周辺は急速に発展していく。収入が必要経費を上回れば、めでたく黒字路線の完成だ。街が発展すれば資材の消費も増えていく。そこで貨物専用の線路を敷くなり、線路を複線化していくといった措置も必要になってくる。順調に黒字経営が続けば、路線の拡張も可能だ。

複線化によって複数の列車を運行

車両の種類と収益率

『A. III.』に登場する列車は旅客、貨物合わせて全18種類。そのうち17種は実在のもので、通勤・通学でおなじみの列車もあるだろう。列車は低速、高速の2種類と、駅の通過ができるものとできないものがある。各車両は最大乗員数などの違いにより収益率が異なる。

実在の車両を自由に走らせよう！

ダイヤグラムの設定

列車の運行を管理、調整するのがダイヤグラムだ。『A. III.』では、発車時刻とポイント切り替えの二つの設定が可能となっている。組み合わせによってはかなり複雑な列車の運行管理もできるのだ。発車時刻の設定は、収益率の上でも重要だ。乗客の少ない時間帯には列車を駅に止めて置こう。

各列車ごとに、駅を発車する時刻や通過、停止などの設定ができる

2つに分かれた線路のどちらを優先するかを決めるポイントの設定

『A.III.』GUIDE　駅の周囲に街は発展する

新宿、渋谷、池袋といった大きな街を思い浮かべると、共通して言えるのは、いくつもの鉄道路線が乗り入れたターミナル駅であるということだ。都市の発達には交通機関が必要不可欠であり、大規模な輸送能力を持つ鉄道は、中でも最も重要な交通手段であるのだ。

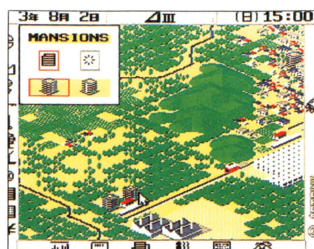
『A. III.』をプレイしてみれば、鉄道網の整備なくして都市の発展はありえないという、実社会にも通用する原則を具体的に理解することができる。鉄道を中心とした都市開発こそ『A. III.』の最大のテーマであり、魅力である。

都市を発展させよう

利益を上げたら子会社の経営に乗り出そう

鉄道部門の経営で黒字が出るようになったら、各種の子会社の経営に進出して、さらなる会社の発展に努めよう。各種子会社は都市を開発するために損得抜きで建設しなければならないものから、高い収益が見込めるものまでさまざまだ。目的に応じた経営が重要。

ゲーム序盤はマンション、貸しビルを中心に

マンション、貸しビルは、都市を発展させる呼び水として無条件に必要とされるので、ゲーム序盤から積極的に建設していこう。新しい駅を建てたらセットでマンション、貸しビルを建てるというのが原則といっても過言ではない。特にマンションの建設は、確実に列車の乗客数増加につながるのだ。

駅を新設したら開発は欠かせない

マンション

マンションは、人口の増加と密接なつながりを持っている。また、他の子会社に比べて潜在的な需要が多いため評価額も高くなり、有利に転売しやすいという利点がある。

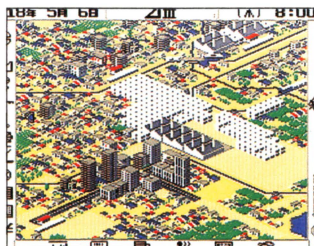
貸しビル

貸しビルは、テナント料を取ることで収益を上げる子会社だ。どんどん上へ伸びていくのを見るのは快感だ。

工場を建設し、雇用機会を拡大

工場は街の発展に必要不可欠な資材を生産する。また多大な労働力も提供するので、雇用機会を増やすという意味でも重要な施設だ。また、生産された資材をマップ外に運び出すことで収入を得られる。

工場

都市を発展させるには、住民に雇用機会を設けてやる必要がある。工場は大きな労働力を提供するため、雇用人口の拡大にとって最適な施設である。積極的に建設していこう。

都市の発展には欠かせない施設だ

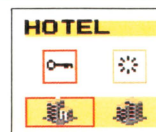
街が発展したらデパート、ホテルを建設

デパート、ホテルは建設費が高いので、ゲーム序盤での建設は難しいが、収益率が高いのでいずれ建設したい施設である。ただし立地条件によって収益に差が出やすいので、建てる場所には注意が必要だ。また、他の施設との併設によっても収益率に違いが出る。

デパート

デパートは、都市の人口や立地条件に売上を大きく左右される。建設にあたり、周囲の開発状況や競合施設の有無を確認する必要がある。

ホテル

ホテルもデパート同様、建設のタイミングと立地条件には十分注意したい。また、レジャー施設との併設によって収益が拡大する。

郊外にレジャー施設を作ろう

ここに紹介するレジャー施設は、莫大な建設費がかかる上に運営も難しい。かなり開発の進んだ段階で、資金に余裕があれば建ててみよう。グラフィックの派手な遊園地などはマップの彩りとなるだろう。そのくらいの余裕がなければ、なかなか手を出しにくい施設だ。

遊園地

遊園地は、休日の収益は上がるが、基本的には平日の売上と経費のバランスが悪く、経営的には難しい施設だ。マップ内の人口が増えることにより売上は拡大する。

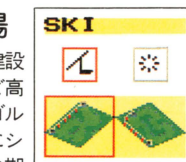
スタジアム

スタジアムは、レジャー施設の中でも比較的建設費用がかからない方だ。それでもやはり、序盤での建設は難しいだろう。また、駅の近くに建設した方が収益は上がりやすい。

ゴルフ場

ゴルフ場の建設には莫大な費用がかかる。また冬の間はシーズンオフとなるので、運営面でも苦しいものがあり、他の施設との併設などを考える必要があるだろう。

スキー場

スキー場は建設費はそれほど高くないが、ゴルフ場と同様にシーズンオフの期間があるため運営は難しい。そこで考えられるのはゴルフ場との併設だ。季節による収入の差が改善される。

株式と不動産の売買

『A. III.』では株式はサブゲーム的な存在だ。まったく行わなくてもゲームの進行には差し支えない。取引は証券会社のウィンドウを開いて行う。取引銘柄として用意されているのは全12種類。株価は都市の開発状況とは関わりなく、基本的に毎日変動している。

株価は基本的に毎日変動している

子会社の転売で利益を上げられる

銀行の機能と金利

『A. III.』における銀行は、会社が資金の融資を受けるために存在している。もちろん銀行の世話にならずにすむならば、それに越したことはない。借入期間は、1～3年の間から選べ、その期間によって、利率が異なっている。金利は最低2％～最大11％の間で毎月ランダムに変動している。

返済できる限度を守り利用しよう

収支の内訳と税金

毎年の年度末、3月31日には決算が行われ、プレイヤーが社長となっている鉄道会社も収支報告をして、税金を納めなければならない。税金には、会社の資産にかかるものと、会社の利益にかかるものの2種類がある。ここで確定した税金は、2か月後の6月1日に直接資金から引き落とされる。

⬆複雑な収支の状況を理解しよう

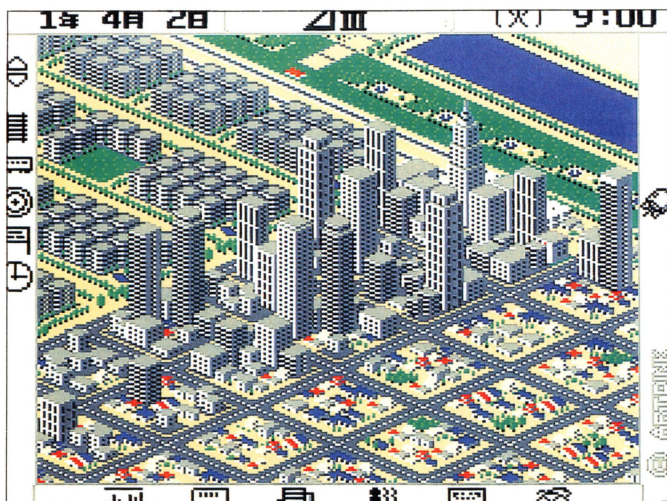
『A.III.』GUIDE 列車を効率よく走らせるには

実際の鉄道が、乗客を確保するためにどのような工夫をしているか考えてみよう。一番乗客が多いのは、もちろん通勤・通学ラッシュの時間帯だが、さらなる経営努力として、鉄道会社は自社沿線に学校経営をしたりしている。

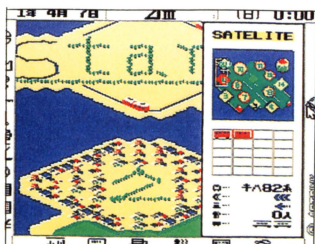
さてラッシュが一段落すると乗客は減るわけだが、昼間の乗客を確保するために、都心には鉄道会社の経営するデパートがある。また、郊外に遊園地などを建設し、下りの電車の乗客も確保する。

こうして鉄道会社の事業について考えてみると『A. III.』が現実をシミュレートしているのが見えてくる。子会社の経営など現実が参考になる部分もあるだろう。

そして最後に目指すのは総合的な都市計画

『A. III.』は単なる鉄道ソフトでないばかりか、単なる経営シミュレーションでもない。都市における鉄道の役割を理解し、理想の都市空間を創造するというのが最大の目標となっているのだ。もちろん『A. III.』には、他にもさまざまな楽しみ方があり、それはプレイヤー一人一人によって、見いだされていくはずである。

⬆区画整理された大都市。鉄道を走らせることで、さまざまな都市を作ろう

さまざまな都市を作ろう

『A. III.』に用意された18種類のマップには、それぞれ初期設定の異なる地形や都市が用意されている。何もない地方の田舎町から始めて大都市を目指したり、あるいは行き詰まった大都市を再開発するなど、さまざまなプレイパターンが可能となっている。都市空間をプロデュースする楽しみを『A. III.』で疑似体験しよう。

⬆双六のイメージのマップ。マップバリエーションは豊富に揃っている

⬆駅から伸びた道路が交差して、さらなる大都市へと発展していく…

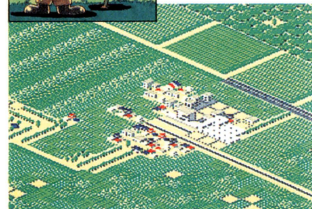
産業構造と都市タイプ

『A. III.』では、コンピュータが判断する都市のタイプは全部で6種類。マップ内に点在する地形ブロックと建物、施設を農業、産業、住宅、観光の4つの基準で総合的に判断するのだ。ここでは都市開発の目安となる6つの都市タイプについて触れてみよう。

農業中心型

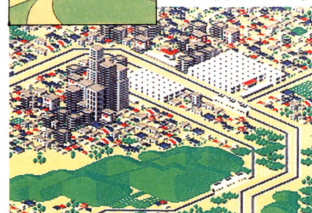
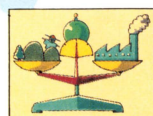
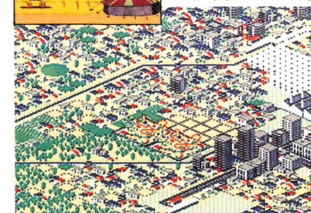
ほとんど開発されていないマップの初期状態。まず人口を増やすため、住宅建設を進める。

工業都市型

工業指数が高く、雇用機会が多い。そのため住宅の需要も多く、都市の発達は早いだろう。

住宅都市型

住民が多くプレイがしやすいタイプだ。貸しビル、工場などを作り、雇用を確保しよう。

観光都市型

住宅が少なく、このままでは人口が増えにくい。マンションなどの建設が必要とされる。

バランス型

極端なかたよりがなく、思うようにプレイが進めやすい状態だ。理想的な都市と言える。

過疎地域型

すべてにわたって未開発の状態だ。一から始めなくてはならないプレイしにくいマップだ。

Maker Land

ハドソン

『カブキ伝』は、マイク片手に繰り広げる史上最強の歌合戦？

天外魔境 風雲カブキ伝

CD
スーパーCD-ROM²専用
7月10日発売予定
7800円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
90%（4月19日現在）

『天外魔境』は音響面での完成度の高さが1つの売りである。そんな血を受け継いだ『カブキ伝』は、なんとキャラが歌って踊る、ミュージカル仕立てのゲームになるのである!!

発売日は7月10日！ 次々に公開される新情報!?

発売まで あと71日（4月30日現在）

7月10日の発売に向けて、次々に新情報が公開される『カブキ伝』。発売日まで2カ月、情報公開にも拍車がかかりそうだ。ストーリーでは、真の舞台となるというロンドンでの人物関係やストーリーなどが次第に明らかになり、またビジュアルは『天外魔境』シリーズを強くイメージさせるものがすでに公開されている。今後発売までに、物語の本筋に接している情報など、興味あるものが次々に登場するだろう。どんな物がどんな形で現れるか、非常に楽しみである。

これが本当の最新情報 CSG取材報告！

CSG（Consumer Soft Group）の春の新作発表会が全国主要都市で行われた。毎回、話題の新作がいち早くプレイできることが売りであるこのイベント。今回の出展ソフトのリストの中には『カブキ伝』の名前もあり、編集部ではカブキの冒険を体験すべく乗り込んだのである。

さて体験報告であるが、まずビジュアルに関してはさすがに完成度が高く、『天外魔境II』に劣らない、いやそれ以上の出来映えであった。演出も各キャラのイメージを色濃く表現し、思わず見入ってしまったほどだ。一方、横バトルになった戦闘だが、プレイしても違和感なく前作と同じ感覚で操作ができた。ただ、戦闘の迫力に関しては、現在の段階ではもう一歩という感じである。最後に全体を通して見てみると、カブキがうるさいほどによくしゃべっていたことが、鮮明に記憶に残っている。

➡注目はコレ!! 巨費を投じて制作したという、カブキの壁画のように巨大な看板

今度はおもちゃショーで

『カブキ伝』をいち早くプレイしたい、見てみたいという人のために耳寄りの情報だ。ハドソンの広報の話によると、おもちゃショーのブースでは『カブキ伝』がメインになるとのことであった。これは耳寄りな話、ぜひ会場に足を延ばしてみよう!! 今年のおもちゃショーは6月5、6日が一般日。会場は幕張メッセになっている。

⬆カブキが展示されていた、ハドソンのブースは人で溢れていたゾ

⬆CSGではプレイができた。次のチャンスはおもちゃショーだ!!

これがCD-ROMの演出だ!?『カブキ伝』はミュージカル!!

CD-ROMの特性を最大限に活用する演出を考えて導きだした答えの1つなのか、『カブキ伝』にはミュージカル的な要素を取り入れたのだ。現在までに歌って、そして踊ってしまうキャラだとわかっているのは、敵デーモン教の首領“魔王ガープ”と、その部下の四使徒のあわせて5人。ここでは、その四使徒のミュージカルシーンとともに、広井王子氏の作詞によるそれぞれの歌詞を紹介する。

黄金のカンビエ

西の海から　やって来た
キンキラ　まばゆい　男だぞ

楽しいぞ　楽しいぞ　お金があれば　楽しいぞ

この世は　お金でなんでもできる
かなわぬものは　ない　ない　ない　ないない

恋だって　愛だって　友情だって
友達だって　先生だって　親だって　お金で買える

だからカンビエ　我は　黄金の主

声:永井一郎

この歌は完全にオペラのメロディですよ。簡単なようで難しい、歌手泣かせの歌でした。

永遠のサングエ

ああ　故郷よ　赤き血潮の
母の大地に　眠れ!

ああ　家族よ　赤き血潮の
連なる海を　生きよ!

我らは血族
輝ける　永遠の命

わが名を　刻め　その首筋に
わが名は　サングエ　永遠のサングエ

声:神谷明

フラメンコタッチで、ストレートに歌える歌です。うまく田中さんにのせられました。

BGMはオーケストラが奏でる!

毎回ゲームの特徴となるように、『天外魔境』のBGMは完成度が高い。『カブキ伝』でもオーケストラを用い、前作までのものに劣らないBGMを用意しているのだ。ロンドンも舞台になる今回、音楽を担当した田中公平氏はどんな曲を用意しているのだろうか?

『カブキ伝』の音楽を担当している田中公平氏

管弦楽の重厚な音が『カブキ伝』のイメージを引き立てる!!

千年のカルネ

慈しみ　深き　聖なるおんな

暗き過去を　微笑みで隠しつづける

そのつらさ　………

ああ　わたしには　わかる

わたしのもとへ　さあ　おいで

そう　わたしは　カルネ　千年の愛を持つ男

声:松本保典

いい曲なんですけど、難しい曲でした。曲をもらった時、どうしようと思いましたよ。

満月のウンギエ

まるい月だ!　でっかい月だ!
輝く月だ!　トラ　タタタタ　月!

狂う　狂う　人が狂う
くる　くる　狂う
くるくるくる!　(PA—!)

子供を捨てる親!
おやおやおや　(MA—!)
Ah———!

歓喜にふるえるオレ
心の底から　燃えた!
U　—　Uh　　WAO

声:山寺宏一

ゲームとは思えない、すごくゼイタクな歌ですね。歌詞とのギャップが面白いですよ。

見えてきた京都！
町、全景から重要ポイントを斬る

『カブキ伝』の舞台になるのはジパングと、はるか海を越えたかなたにあるロンドンだ。しかし、この2地区はともに情報が薄く、把握しきれない。そんな中、やっと最初の町、京都に関してのある程度の情報がそろい、町の情景が見えてきたのだ。そこで、京都の町のマップを中心に、さまざまな情報をまとめてみた。

金閣寺

京都の町の左上の一角に、巨大な建物がある。この建造物は一体なんなのか？　実はここ、金閣寺なのである。そして、この金閣寺に居るのが、黄金のカンピエだ。

京都の町の征服を狙う、大門教の四使徒の１人、黄金のカンピエ。その輝くものがだ〜い好きな性格からか、黄金に輝く寺である金閣寺に陣取っている

貧民街

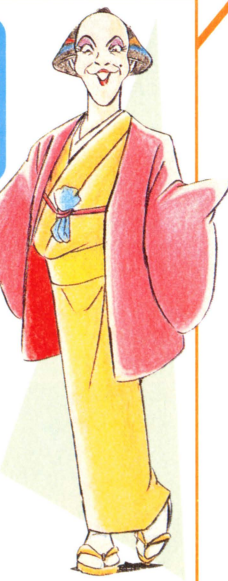
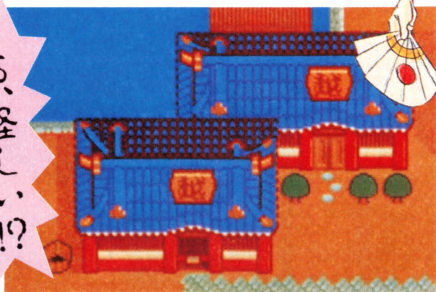
『天外魔境II』にも登場した京都の貧民街は、『カブキ伝』でもりっぱに健在だ。『II』ではギルドなどがあり、情報収集の一端をになっていたが、『カブキ伝』ではどんな情報をここで集めることができるのだろうか。非常に楽しみな区域である。

再び登場したこの木造建築物の群れ…。貧民街は不滅なのかな…

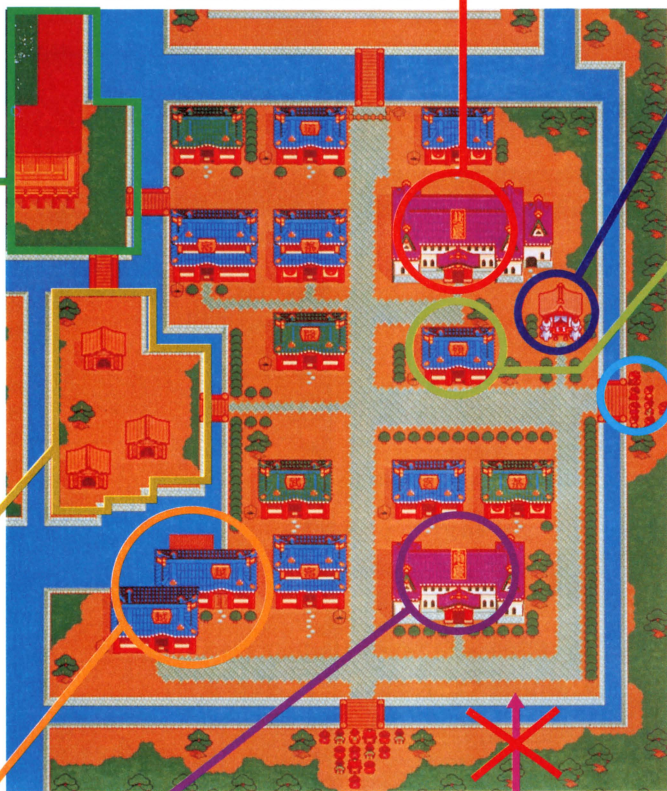
越前屋

さて、いろいろと怪しい建物がズラッと軒を並べている京都の中で、最もいかがわしいところがこの越前屋だ。なにせこの店の主があの、足下兄弟だというのだ。どんな怪しげなことをやっているか、知れたものではない。非常に危険な場所であるかもしれない!?

足下兄弟

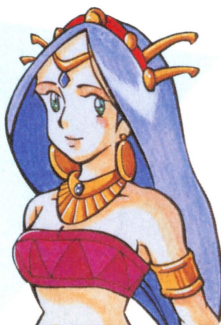
越前屋こと足下兄弟。守銭奴の彼らがどんなあくどい商売をするのか楽しみである

歌舞伎座　北座

京都の商業街に、で〜んと建つている建物が歌舞伎座だ。京都には南北それぞれに、2つの歌舞伎座があり、そして北座の方で、盛大に公演を打っているのがカブキ団十郎なのである。目立つことがだ〜い好きなカブキなら、役者になっても不思議ではないところだ。

目一杯に観客席が埋まっている舞台に登場するは、カブキ団十郎

歌舞伎座　南座

北座とまったく同じ建物が、歌舞伎座の南座である。実はこの南座では、カブキの最大のライバルかもしれない人が公演をしてるのだ。それが、『カブキ伝』のヒロイン、阿国なのである。

阿国

踊り子の阿国はカブキと人気を二分する?

賭博場

『カブキ伝』には、なんと賭博場があるのだ。この和風カジノである賭博場がジパングにあるというのだが、いったいどこにあるのか、その所在はわかっていない。もしかすると、京都にあるのかもしれないのだが…。

自分の札の数字が、親より大きいか小さいかを当てるのだ

お稲荷様

京都の東にある、小さな御社。この御社はお稲荷さまなのである。このお稲荷さま、旅の先々の町や村にあるのだ。そして、〝油揚げ〟をおそなえすると、いろんな情報を教えてくれるぞ。ありがたや…。

○不思議なお稲荷様の社

預かり所

町にある武器屋、道具屋、預かり所などは『カブキ伝』でも当然健在。しかし、以前とまったく同じではなく、会話などが少しずつ変わり、より雰囲気を出すためにバージョンアップしているのだ。

○今回も預かり所は健在

カブキのファン

京都で役者となったカブキには、大勢の女の子たちの取り巻き…、いやいやファンがいるのである。そのファンの群れのなかに、小真木とゆめタローもいるようだ。そんなカブキファンの一員である彼女らは、どんな形でストーリーに絡んでくるのだろう。

○○カブキのファンの２人の女の子

○カブキの行く手をふさぐ、女の子たち。日頃の悪行のせいか…

ジパングの町は京都だけじゃない!!

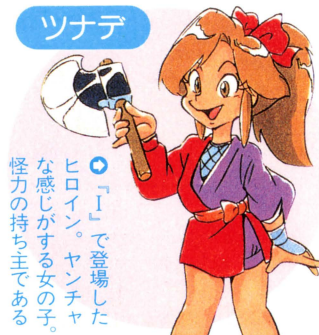
今までのジパングの町に関しての情報のうち、大半が京都についてのものであった。それだけを見ると、なんだかジパングでは京都しか登場しない感じがしてくる。しかし大丈夫、嵯峨野村や伏見村などさまざまな村があるようだ。

○これが、嵯峨野村だ!!

そして伏見にツナデが!!

『カブキ伝』の特徴の１つは、何といっても『天外魔境』の続編であり、かつての主人公たちが総出演するということだ。そこで注目されるのが登場のしかた。そんな中、伏見村の写真のなかにツナデに関してのメッセージがあったのだ。ということは、ここでツナデが登場するのだろうか？

○『I』で登場したヒロイン。ヤンチャな感じがする女の子。怪力の持ち主である

○手紙に何が書いてあったかは知らないけど、壁をぶち抜くとはスゴイ

○木をみ〜んなぶった切るとは、さすがオノの使い手、怪力娘のツナデ

BOSEのスピーカーを発売!!

ハドソンは４月24日より、スピーカーなどで有名なアメリカの音響専門メーカーのボーズ社と、業務提携したブランド「HUDSON SOFT by BOSE」で、高音質のスピーカー・システムを通信販売によって、音質・音響環境にこだわるゲームユーザーをターゲットに発売している。これは、ハドソンとボーズ社が、質の高い音の未来を目指し共同開発したものであり、４年の歳月を費やしてCD-ROMを中心とするマルチメディア時代に対応するシステムを完成させたものなのである。

○■商品名：サウンドシステムPAM-4H　■価格８万９千円（税別）　■製造元：ボーズ株式会社　発売元：ハドソン　■☎0120-408-864

広井王子も絶賛

この音響システムに関して、天外魔境シリーズで有名な広井王子氏も、「音を聞いてビックリ！　これならゲームの世界にドップリと入り込める!!　ウ〜ン…いい感じだぞ！」と、絶賛している。そんな広井氏のコメントを乗せている広告が、今後発売されるハドソンのソフトの中に入るのだ。ハドソンはこれをユーザーとの架け橋として、従来の流通ルートに商品を乗せずユーザーへ直接販売したいとの話であった。これによりCD-ROMの世界が広がりそうだ。

○４月24日以降の発売ソフトに入る広井氏のコメント

カードでボンバーマン!!

おなじみのボンバーマンが、カードゲームとなって帰ってきた!!　あの爆弾と数々のアイテムを駆使し相手をなぎ倒す、ボンバーマンの熾烈な戦いをカードで再現しているぞ。抱腹絶倒の熱い戦いをお茶の間で再現してみてはいかが？　■価格：980円（税別）　■発売：セントラルホビー株式会社　■２〜５人用　カード枚数48枚

○さぁ、みんなでどこでもできる、ボンバーマンを堪能してくれ!!

CD
CD-ROM²
スーパーCD-ROM²両対応
5月28日発売予定
5800円（税別）
クイズ
コンティニュー
マルチタップ対応（最大5人）
100%

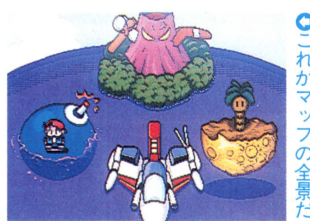
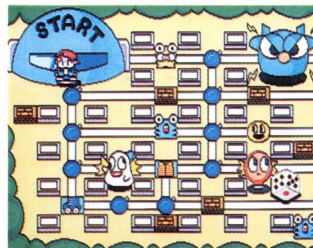
『カルト』という言葉を世間に定着させてしまった感のある、あのテレビ番組がPCエンジンに登場。厳選された難問・奇問に、最後までチャレンジしていくことができるのか!?

超難解！ マニアもぶっ飛ぶクイズゲーム

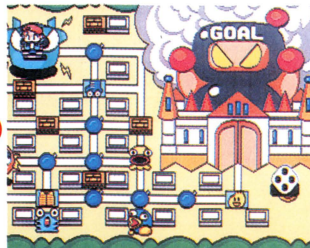
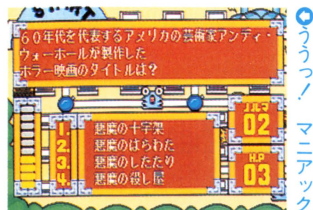
わかる人にしかわからないような超マニアックな問題を、嵐のように出題していたクイズ番組「カルトQ」が、家庭用のゲームになった。テレビ版と同じ形式で遊べるモードのほかに、パーティゲームとして1～5人でできる3種類のオプションゲームが加わり、にぎやかに楽しめるようになった。

TVと同じタイトルがいい雰囲気

1人でじっくりアドベンチャーモード

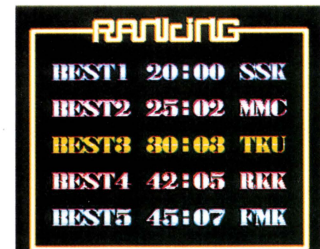
このモードは1人専用。プレイヤーはサイコロをふり、止まったマスで出題される問題に答えていかなくてはならない。行く手を阻むために、各ステージで待ち構えている中ボス・大ボスを倒し自分が住んでいた世界に戻るのだ。

これがマップの全景だ

それぞれの世界は2ステージある

あれれ？ どこかで見たような…

ううっ！ マニアック

この世界のボス、黒ボンバーマン

スリリングなタイムトライアルモード

このモードも1人プレイ専用。ルールは、いかにはやく20問の問題に答えるかという、いたって簡単なもの。しかしその反面、非常にシビアな内容になっている。画面の片すみでは秒数がどんどんカウントされるわ、お手つきをして間違えるとタイムが加算されてしまうわで、ほとんどパニック寸前の状態になってしまうのだ。

慌てず落ち着き、急いで答えろ!?

20秒を切るのは至難のワザなのだ

友達とワイワイ遊べるバトルモード

2～5人まで参加できるオプションゲームがこれ。早押し形式の問題に正解すると、ランダムに1～3マス進むことができる。途中には、誰か1人をスタート地点に戻すことができたり、止まると爆弾で飛ばされてしまうマスなどが用意されている。すごろく感覚で楽しめるモードだ。

この中から自分のキャラを選べ!!

ゴールへ前進あるのみ

この表彰台を目指す！

元祖カルトを極める番組モード

この『クイズキャラバン　カルトQ』の文字どおりメインとなっているゲームがこのモードだ。2〜5人まで参加でき、プレイヤーが4人以下のときはコンピュータの参加の有無も決められる。ちなみにコンピュータを参加させた場合デフォルメされたかわいいPCエンジンが解答者席に現れる。

ゲームは、F-1といったメジャーなものや、デビッド・リンチといったカルトなものの中から、まずどれか1つを選ぶ。このときに「おまかせ」というものも選択できる。これはランダムにジャンルが決定されるので、必ずしも自分の得意な分野になるとは限らないというスリルがある。問題は、四択形式で出題され、はや押しが最も重要なポイントになるだろう。

●このほかにも、Ⅱボタンを押すと別のジャンルが表示されていく

これが全20ジャンル

・サッカー	・W.Sバロウズ
・大相撲	・デビッド・リンチ
・ポップス	・コンピュータゲーム
・渋谷	・阪神タイガース
・スポ根	・B級映画
・スキー	・最近文学
・ポップアート	・競馬
・ラーメン	・サーフィン
・宝塚	・コミック
・カレー	・F-1

出場者の気分で!!

なんと言ってもこのモードは、番組に忠実に作られているのが特徴。ゲームをスタートさせるとまずナレーションが入り出題・解答形式が説明される。そして2人の司会者の「カルト、Q!」というかけ声とともに問題が出されるのだ。バックに流れる音楽や、難易度が変わるときの、あの怪しげな背景も細かく再現されている。ちなみに、最後の問題になっても勝負がつかないときはどちらか先に正解した方の勝ちとなっている。

●5人でプレイするのがいちばんアツイ

●画面の中の解答者たち。意外と自分に似てる顔があるかも!?

●この怪しげな、おなじみの画面。バックに流れる音楽まで、そっくり再現されている

これがマニアックな問題たち（答は欄外）

初級カルトクイズ

まずは簡単な初級問題から。いきなりムズかしい問題が出てしまうこともあるが基本的に軽いウォーミングアップ程度。得点形式は1問正解で10点。不正解は10点の減点になっている。

●まずは小手調べ。このくらいなら簡単なハズ。まさか判らないなんてことは…

中級カルトクイズ

慣れてきたところでいよいよ本番開始! 正解すれば得点は20点となるので，ほかのプレイヤーに差をつけるチャンス。このあたりから難易度も上がりシビアな展開が予想される。

●そろそろ油断のならない問題が出はじめるが、落ちついていれば大丈夫!

超カルトクイズ

ここから得点は30点になりそれ相応のハイレベルな問題が用意されている。ここでガンバらないと一気に抜きさられる可能性も十分にあるので、さらに突き詰めたカルトな知識が要求されてくる。油断のならないステージになるだろう。

●こ、これは…。いわゆるゲーマーさん達でなくては、わからないかもしれない

●番組ではうじきつよし・中村絵里子、両司会者によるパフォーマンスがあった。「カルト、きゅう〜」のかけ声は一度聞いてしまうと脳裏からはなれない響きを持っていた

カルトQ誌上カルト王大会

このページで紹介した『クイズキャラバン　カルトQ』の中にある番組モードで、700点以上を取るとあらわれるスタッフロールを写真かビデオで撮影して、右記の住所まで送ってみよう。（ジャンルは得意なもの、不得意なものを問わず何でもかまわない。自由に選んでいい）抽選により10名にカルトQトロフィー・ミニチュア版（20cm）がもらえるよ。応募してみよう。

〒162
東京都新宿区市ケ谷田町3-3-1
ハドソンビル
「カルトQ誌上カルト王大会」係
問い合わせ先　03-3260-4622
担当／山崎
しめきり　6月末日消印有効

●20種類の中から、最も得意なジャンルを選んでパーフェクトを狙え!

●日本全国のカルト自慢な諸君! 君たちのアツい挑戦を待っている!!

クイズの答：初級カルト…1　中級カルト…2　超カルト…4

ハドソン

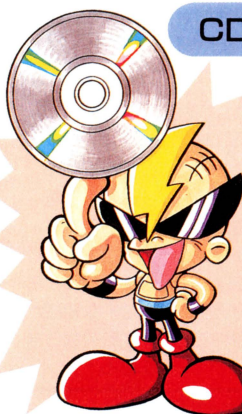
機械仕掛けの原人のギャグ奮戦記

CD電人 ロカビリー天国

Huカードで大暴れしたコミカルシューティング『PC電人』が、舞台をCDに変えてところ狭しと飛びまわる！

CD スーパーCD-ROM²専用
7月23日発売予定
6800円（税別）
シューティング
コンティニュー
80%（4月16日現在）

さらに過激に、CDで大あばれ

コミカルな横スクロールシューティング『PC電人』が今度はCD-ROMになった。前作のHuカードでのウリであった電人とオプションとの合体によるパワーアップは相変わらず健在／　フザけているようなケタハズレのスコアなど、ゲーム画面のすみずみまでギャグが散りばめられている。ちなみに今回はCDということで、オープニングにはパンチの効いた（死語!?）主題歌が収録されてノリの良さがうかがえる。

CD電人

↑相変わらずギンギンなノリの電人。CDでもそのパワーを遺憾なく発揮する！

新たな敵!!　そして戦いへ…

敵の親玉はまったく新しいキャラクタが登場／　その名もワンタントン!!　緑色の顔をした凶悪なヤツだ。手下となっている各ステージの中ボス・大ボスも、新しく設定されている。では、それに対抗する電人の攻撃方法を見てみると…。基本であるノーマルショットのほか、対ボスキャラ戦などで重宝する必殺技「ウンチボム」がある。前作のボムは、いったん画面の外に消えてから爆発していたのだが、今回は発射すると同時に8方向に広がり、広範囲の敵を巻き込んでからさく裂するといったハデな形になっている。

↑このVサインからステージがはじまる

↑攻撃のキメ手のウンチボム。見た目・威力ともにグレードアップ／

ワンタントン

↑諸悪の根源、ワンタントン／　見るからに醜悪なヤツだ。それにしても、頭にくっついている物は何だ？

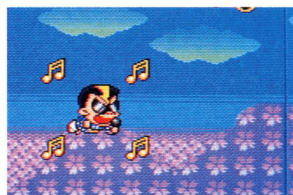
よりコミカルに、よりパワフルになった!!

最もコミカルに画面をにぎわすのがオプションたちとの合体だ／　各ステージで敵にイジメられている彼らを助けると仲間になってくれるのだ。前作と違い、オプションは分離・合体が可能になり攻撃に幅ができた。寿司を投げつけて敵を倒すキャラや、音譜を飛ばしてそれを武器にしてしまうキャラなど、個性的なものが出てくる。

↑いじめられているオプションを助けると自機に付いてくれるのだ／

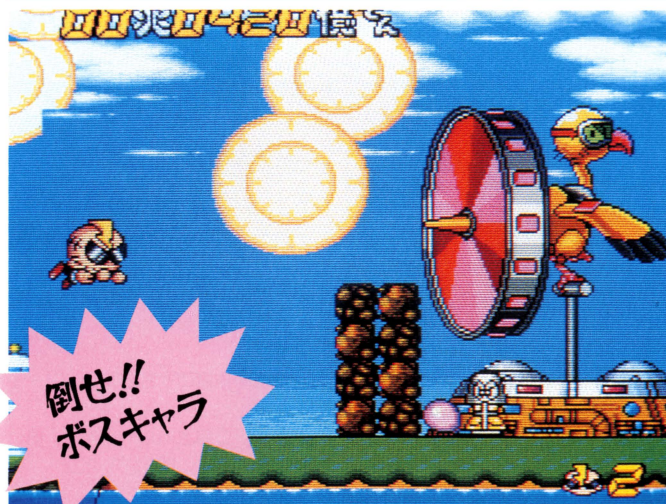
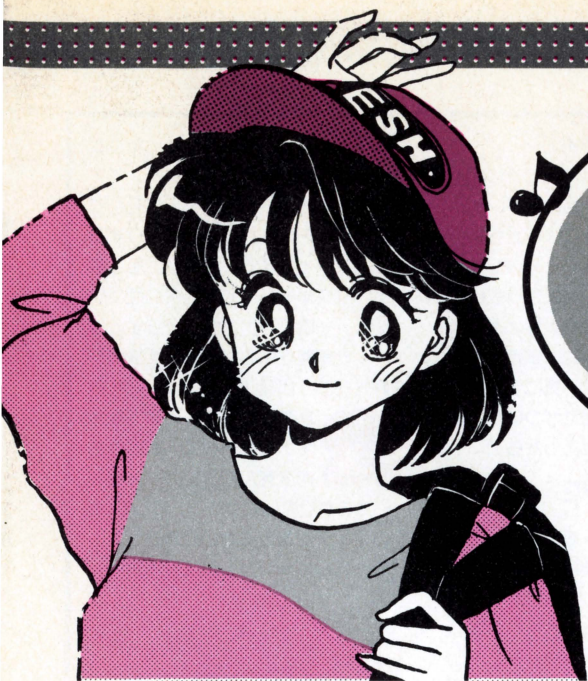
オプションとの合体で大変身！

ウナルンダー

↑ほとんど演歌歌手／　着流しにサングラスという衣裳はキテます

↑4方向のオンプショットで攻撃

ガッテンダー

↑イキな寿司職人はネジリはちまきサングラス。やっぱりキテる…

↑5種類のお寿司を投げつけろ／

↑風見鶏のオシリに、巨大な扇風機が!?　ウンチボムを使ってたたきつぶせ／

ハロー♡　まどかが通う某駅周辺は桜吹雪が舞い、この本が出るころには緑が日ごとに鮮やかになっているでしょう。ぽかぽか陽気に誘われて、つい遠回りしてみたくなる（別に編集部を避けているワケでは…）こんな季節。仕事やお勉強はおいといて、緑を見に出掛けたいよね〜♡　（後先を考えない!?まどか）

評論家が大集合！ 極私的ゲーム評

（読者評価点の○カコミは、'93年３月30日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト471本中の順位をしめします）

天使の詩II 堕天使の選択

日本テレネット
'93年3月26日発売　7800円（税別）
スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総合	24.597㉓		
キャラクタ	音楽	買い得	
4.314㊺	4.371⑯	3.857㊼	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
4.142⑲	4.171㉟	3.742(109)	

みんな買おう！

はっきり言って『〜I』よりおもしろかった。個人的にキャラクタの絵が好きで、ビジュアルも美しく、音楽がいかにも『天使の詩』らしい。ただ、戦闘がつまらない。でも、ノーアクセスなので許せる。そして何と言っても素晴らしいのがストーリー。ほかにはないおもしろさで、感動を与えてくれる。日本テレネットさんの秀作ソフトと言えるだろう。このゲームをぜひみんな買おう!!
（千葉県／パーンクン）

「ビジュアルのクオリティは2.5倍（当社比）」とか言ってる、編集部員T君。とにかくキレイ、というコトらしい。

どうにも止まらない！

GOOD／　おもしろい。イジワルすぎる謎解きもなく、かといって簡単すぎるワケでもない。イベントの起こるタイミングが良くて、サクサクと進んでいるような感じ。思わず食事を取るのも忘れて、一気にクリアしちゃった。こういうのを「バランスが良い」というのかなあ、って感じ。ストーリーは、しり切れトンボで終わった『〜I』の補足も入れたうえでまとめているし、キャラも『〜I』に比べて良い。システム面は相変わらずオーソドックスだったけど、ヘタにこねくり回したシステムよりも馴染みやすくて良かったと思う。　（香川県／ぷよぷよサン）

編集部員の魔女サンも金曜にこのソフトを買って家に帰り、そのまますぐ始めるや、土曜の昼までノンストップでプレイしちゃったんだって。スゴイ！

しゃべらない！

「なんでしゃべらないの!?」と、まず言いたい。シオンとジーアなんか仲間になって、一緒に戦って、別れて、その後ビジュアルシーンでひと言ポツリ。「へー、こんな声してたんだー」と後になってから思い出すしかない。顔枠だけでもいいから、せめて仲間になるとき「よろしくな」くらい、言ってくれてもよかったのに。システム自体は非常にオーソドックス。今どき鉄の楯に皮の鎧もないと思うけど、そこは壮大なストーリーでカバーしている。とくに異世界へ飛んだときは「よしよし」と思ったくらい期待どおりだった。しかし、流れは単調で飽きた。新システムのフレキシブルなんとかは大したことがないけど、メモモードでメインキャラと会話できるのは注目度大。　（神奈川県／橋本憲和クン）

「しゃべることで負うリスクをなくした。つまり、最小限のビジュアルで展開を良くしている!!」と主張してやまない編集部員K君。ナルホド、テンポが良いという意見は多かったです。

宗教ゲーム!?

ガキが王様に魔物退治を頼まれるようなバカげたストーリーがRPGに多い中、恋をモチーフにしたストーリーは新鮮。宗教色を大きく出しているのも現実感があっていい。ひと味違うRPGだ。とくに良かったのが主人公シオン。「オアシスのラハーサ」での再会は、かなりショッキングだった。シオンと一緒に戦う時間は少ないけれど、宗教に狂わされていく彼の姿なしに、このゲームは語れないのだ。第2世界でのストーリーは前作がらみだったけど、前作を知らない人でも楽しめるようになっていたのがうれしかった。エンディングも最高／　絶対に『〜I』もプレイしてみようと思う。
（東京都／神の声ばんくクン）

「第2世界はやっぱり前作を知っているほうが楽しめるよ」とは、このゲームにハマりすぎの宗教オタクK君。ちなみに、発売日に『〜I』も同時再販されたので、まだ探せばあるかも!?

●ある日、友人たちと『ボンバーマン'93』の５人プレイがしたいからと、「PCエンジンを持っていない人はコントローラーを買おう」という話をしていた。すると、「どうせ買うならソフトと、ついでにDUOも買ってしまおう」と１人が言い出し、全員が賛同した。その日、早速私が代表になってお金を預かり、ゲームショップへ行った。「すいません、DUOを３台ください」。店員の目が点になったのは言うまでもない（しかし『ボンバー〜』のためにDUOを買った私たちって…）。（岡山県／幽体離脱者クン）

今月のゲーム評テーマ編

バトルロードランナー

ハドソン
'93年2月10日発売　5800円(税別)
Huカード

読者評価			
総　合		19.654㉞(344)	
キャラクタ	音　楽	買い得	
3.281(379)	3.000(419)	3.234(289)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.468(241)	3.562(238)	3.109(376)	

寂しい…

対戦はとっても楽しくて良い。だけど『ボンバーマン』もそうだが、１人でプレイするとどうしても寂しい。残念なのは、ファミコンの『ロードランナー』(アイレムのやつ)ではあった２人で協力するモードがないこと。それがあれば、もっと良かった。　(埼玉県／ともたろうクン)

フフフ、甘いな。パズルゲームはコツコツと解いていく喜びが醍醐味なのだよ。孤独に耐えられないようではダメ(でもシミュレーションやRPGは孤独に耐えられない未熟者まどか)。

奥が深い！

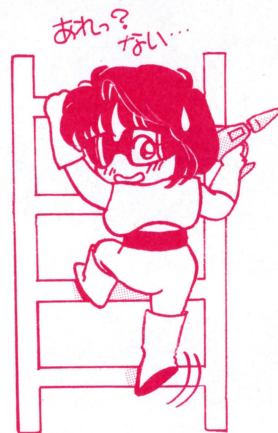
思わず「ク〜ッ〃」とうなってしまうほど、超おもしろい〃　待っていたんですよ、こういうの。もともとボクはパズルゲームが大好きなんだけど、２月号法廷倶楽部のチーム別討論会でもわかるように、パズルゲームのファンって少ないんですよねえ。残念です。この『バトルロードランナー』のおもしろさは、単純でいて、奥の深い多様なテクニック。とくに、敵キャラの頭の上に乗って移動するとか、その後でこっちに敵を逃がしておかなければ、次でここが通過できないとか…。あと、この『ロードランナー』シリーズの慣性っていうのかな、レバーをこうしていると敵がこっちに移動するとか、マイキャラがバーから飛び下りると敵も同じ行動をするので、敵が飛び下りてほしい地点にくるギリギリまで待って、飛び下りるとかね。そういうテクニックを駆使して、ひとつずつ解いていくのって、ホントに楽しいよ。確かに地味かもしれないけど、奥が深くて、解けたときの快感ってたまらない。多くの人にプレイしてもらいたいパズルゲームの秀作です。

(群馬県／まこーれクン)

まどかは17面の(プレイしていない人にはわからないね、ゴメン)、１秒のタイミングも狂わせずに一気に走り抜けるステージが好き。それ以外はどうやっても解けないのよね。試行錯誤を繰り返して、「コレは一気に走り抜けるしかないんだ」と気がついた。成功したときの快感と言ったら！

永遠の名作

以前、ファミコン版ですごく燃えたので、迷わず買った。懐かしい気持ちでプレイしたけど、素朴な楽しさは色あせることなく、今でも本当に楽しい。BGMもステージごとに趣向が凝らしてあって良かった。ただ、イタリアの面(⁉)はBGMは好きだけど、あのショッキングピンクはちょっと見にくいなあ。あと、残念なのは対戦モードが思ったほど盛り上がらなかったこと。でも、これは、どうしても『ボンバーマン』と比べてしまうからだと思う。友だちは『ボンバーマン』のほうがイイとか言ってたけど、これにはこれのイイところがあるし、純粋な気持ちでプレイしたほうがいいと思う。対戦プレイで楽しかったのは、たくさん掘れるようになるアイテム。イキナリ床下を掘られて埋まって死んでしまう。それを助けてあげたりする共同プレイをすると、よりおもしろい。パズルモードでは、次の面にいくと、一瞬「う、これはどうすれば…」と策略を頭の中で巡らす瞬間が好きだ。　(京都府／うっじークン)

あの対戦モードで床下をイキナリ掘られて、まどかも何度死んだコトか…。悔しいからやり返してやろうと思って、そのアイテムを取るために無理して、また死んじゃったりね(トホホ…)。

トップをねらえ！ Gun Buster VOL.2

リバーヒルソフト
'93年3月26日発売　7200円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総　合		21.470(199)	
キャラクタ	音　楽	買い得	
4.305(69)	3.277(324)	3.361(230)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.694(134)	3.500(265)	3.333(281)	

進歩してるじゃん

前作ではリードエラーが出まくり、音声もボロボロだったこのゲーム。唯一の救いはノーアクセスでガンガン、アニメするところだったけど画面は小さいし…。ところがこの『VOL.２』では画面もやや大きくなったし、リードエラーもほとんどでない。絵も音もキレイになって、それになんといってもオマケがサイコー！　野球拳もよかったけど、『トップ－』オタクの僕としては、声優の演技がバリバリ迫力のラジオドラマが涙モノだった。『VOL.３』ではこれ以上のレベルアップが可能かどうか、今から楽しみだ。

(北海道／えばちゃんクン)

『VOL.１』で不評だった点を大幅に改良したと編集部でも大評判。メーカーさんの努力を評価してあげたいね。

オマケがすべて

『VOL.１』を買ったので、この『VOL.２』も購入したのだが、改良点は認めるにしろ、やはりモノ足りない内容だった。いちばん納得いかないのは、オープニングやオマケにしか全画面サイズのビジュアルがないということ。デジタルコミックで画面を大きく使った演出がないというのは、明らかに迫力不足だ。中身もマルチシナリオということで期待したが、アニメの本筋から離れた部分はオソマツだった。いちばん楽しめたのがオマケモードというのはちょっと情けないのでは…？　しかも野球拳までやっちゃったら『VOL．３』は一体どうするの、って感じ。　(愛知県／あずさクン)

キレイなビジュアルはやっぱり大きいサイズで見たいよね。オープニングやオマケのビジュアルがあれだけキレイなんだから、本編でもがんばってほしい、というのはファンの本音かも。

オタクでもだるい⁉

はっきり言ってつまらん。本編よりもオマケのほうがマシ。前作の『VOL．１』のときも思ったけど、ビデオより短い時間でクリアできるのは問題だ。確かに前作に比べて音が良くなり、エラーも出ないし、技術面は改善されている。でも、ゲームとしての進歩が見られない。マルチストーリーにしただけ。自分が介入できる部分がほとんどない。美少女のみで押しているデジコミでも、ここまでヒドイものには出会ったことがない。確かにキャラがしゃべるのは魅力的だが、その間プレイヤーは何もすることがなく、アニメ&声優オタクのボクでさえだるい。(東京都／メガの廉価版はかっこいいクン)

「前作をここまで反省したソフトはすばらしい」と記事担当者M君は言ってたけど…(苦笑)。あと、「このゲームのミソはノーアクセスでアニメーションが楽しめること。いろいろ苦情はあるけど、アクセスタイムをなくすために犠牲になった部分」だとも。

先日、ゲーセンで『餓狼伝説２』をプレイしていた。ボーナスステージのときに、「あの、補導員ですが…」と声をかけられてしまった。高校名を聞かれたときは、一瞬「マズイ！」と思ったが、よくよく考えたら俺は高３。学校はもうない。それを言うと、「進路はもう決まりましたか？」なんて聞いてきたので、「いいえ」と平然と答えた(おいおい)。そして最後に「がんばってください」と補導員に言われてしまった、ある日の平日の午前中のできごとであった。(愛知県／みらいちゃんグッズクン)

今月のゲーム続評

アーケード版人気ゲームの移植作品。根強いファンが多く、ゲーム評も多かった／　というワケで、続評です♡

コットン

ハドソン
'93年 2月12日発売　6800円（税別）
スーパーCD-ROM²専用

読者評価		
総合	22.822(98)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.373(52)	3.912(89)	3.637(116)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.703(129)	3.791(144)	3.406(249)

ヤル気のもとは…

キャラクタ、音楽は良い／　しかし、見た目と違ってムズい。何度、TARAKOの「さいなら～」という声を聞いたことか…。せめてコンティニューを無限にしてほしかった／　だけど、ムズいけど、ビジュアルシーンを見たいがため、ヤル気が出る。アーケード版はやったことがないけど、このゲームはマル//
（福岡県／聖雷皇ランディールクン）

愛くるしいキャラが、このゲームの人気のひとつとも言えるよね。ちなみに、PCエンジンのオリジナルのビジュアルは、『銀河お嬢さま伝説ユナ』の明貴美加が描いているんだってー。言われてみれば似てる。

続編を望む！

画面は完璧。ゲーセン版と見分けがつかないくらい素晴らしい。しかし、声がちょっとイメージと違う。何か暗い感じがする。もっと弾むような声がいい（個人的には高田由美さんがいちばん合っていると思う）。いちばん悪いところはオプションの妖精。思わず「何でこんなふうにしたんだ//」と叫んだ。ゲーセン版と動きが全然違う。使いづらくてしょうがない。敵の攻撃も意地悪になった。ゲーセンより難しくするな／　残機ギリギリで1周目をクリアするのがやっと。むしろ、後半面のほうが死ぬ確率が低い。こんなのありか～!?　さらにシークレットボーナスが出しにくい。まだ1回しか成功していない。まあ、ゲーセン版をやってなければ、文句なしの出来だろうけど。こんな素晴らしいキャラクタをこれで終わりにするのは残念だ。ぜひ続編を作ってほしい。（愛知県／コットンマッドプレイヤークン）

「まる子ちゃんの声もイイじゃない？」と某編集部員。まどかは魔法の声や「イックボーン//」などの再現には感動♡

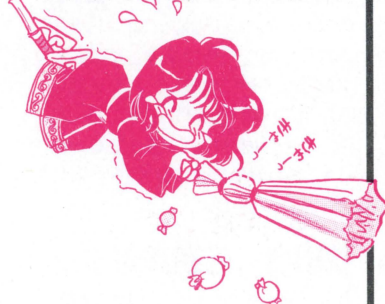
マジカル状態!?

TARAKOさんの声もすごくマッチしてるし、2周目まで完全移植されていて、すごく良かった。ただ、気に入っているBGMが小さい。ボリュームを上げると、逆に効果音や声がうるさくて…。まあ、アーケード同様に燃えたからいいけど。余談だが、これから買う人は「大幅な値引きをしてから」なんて考えはやめたほうがいい。なぜか製造本数がヤケに少なく、最悪だと『マジカルチェイス』状態になってしまうらしい。俺自身も発売日に姿を見ることができず、一週間後に最後のひとつを買えた。店の人もそう言っていたし。このゲームを移植するときにいろいろと問題があったらしいが、現に買えずにいる人がたくさんいるので、もっと製造したほうがいいと思う。
（埼玉県／瀬尾一仁クン）

編集部でも手に入らない人が多かった。職権濫用して、メーカーさんに頼んだヒンシュク者もいたみたいだしね。誰だ、それ？（⇦自分で言うなって／）

大味すぎる

アーケード版はプレイしたことがないから移植度についてはわからない。一部に熱狂的なファンがいるようだが「これってそんなにおもしろい?」と思った。純粋にシューティングゲームとして見ると大味で粗削りな部分が目立つ。マイキャラの当たり判定が大きいし、魔法など攻撃方法が多彩なのに、それが生かせる場面がほとんどない。もっと派手で『グラディウス』のような戦術性に富んだものと思っていたが、実際は地味。なるべく死なないような安全な攻撃法を見つけることが必要で、パターンがわかれば、いとも簡単にクリアできる。アーケード版のファンのことを考えての移植だと思うが、コットンの声にTARAKOを使った時点で完全移植ではないのだから、ゲーム内容のほうも改良してほしかった。自分の理想と違っていたのは残念だけど、グラフィックなどソツのない作りはハドソンらしいと思った。（群馬県／STYXクン）

キャラクタの魅力を引き出すのに重点を置いたゲームだと思うので、「シューティング命／」の人はツライのかな？

NEW
新作ゲーム速評

先月号の発売直前直後（土約10日間）にリリースされたソフトを対象に、最新到着分のアンケートハガキから集めたホットなゲーム評。

フォーセットアムール
●キャラクタの動きをもう少し早くしてほしい。（埼玉県／Yクン）
●操作が難しい。（広島県／Kクン）
●ラストのボスが極端に強くなると思う。（宮城県／Yクン）
●音楽がヒドすぎ。（島根県／Dクン）
●全然エッチじゃない。でも、おもしろい。（東京都／Kクン）

CDバトル　光の勇者たち
●音楽を聴くCDにこんな意外な楽しみ方があるなんて／（岐阜県／Tクン）
●CDを探しまくって遊んだ。（北海道／Kクン）
●何と／　僕の持っているCDではZARDの『負けないで』がいちばん強かった。（兵庫県／Jクン）
●動きが遅く、なかなか勝負がつかない。（和歌山県／Hクン）

ラプラスの魔
●面倒くさすぎ。（岩手県／Sクン）
●ホラー好きには本当におすすめだと思う。（北海道／Tクン）
●説明書が不親切。（東京都／Kクン）
●夜中に画面を思い出したら、怖くて眠れなくなった。（福岡県／Hクン）

英雄三国志
●初めての私でも簡単にできて、おもしろかった。（愛媛県／Yサン）
●一騎討ちで敵の首がピンポン玉みたいに飛ぶのがいい。（愛媛県／Tクン）
●マニアには物足りない。（三重県／Mクン）
●天下統一モードをつけてもらいたかった。（神奈川県／Kクン）

ダンジョン　エクスプローラーII
●多人数プレイは友情が芽生えることもあるが、崩れることもある。（徳島県／Tクン）
●ボスが弱すぎてあっけなかった。（千葉県／Tクン）
●ビジュアルシーンが面倒くさい。（東京都／Hクン）
●みんなでやると、勝手な行動ばかりとりやがる。（埼玉県／Tクン）
●クラスチェンジや武器チェンジなど、新しい要素があって楽しかった。（神奈川県／Nクン）

ムーンライトレディ
●まさに某アニメしていたが、好きなのでしょうがない。（千葉県／Hクン）
●ストーリーに意外性があっておもしろかった。（香川県／Tクン）
●ゲロムズ／（東京都／Yクン）
●レベルアップの仕方にオリジナリティがある。（佐賀県／Sクン）

読者新作評価

○…スーパーCD-ROM²専用

ゲーム名	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
○ゼロヨンチャンプII	3月5日	23.707(55)	3.963(150)	3.927(81)	3.662(109)	3.710(127)	4.265(26)	4.180(15)
○ダンジョン エクスプローラーII	3月26日	23.531(61)	3.966(149)	4.133(42)	3.866(44)	3.800(96)	4.200(34)	3.566(180)
○ムーンライトレディ	3月26日	22.642(109)	4.600(9)	3.733(129)	3.688(100)	3.266(336)	3.711(177)	3.644(148)
○フォーセットアムール	3月26日	21.891(166)	4.428(42)	3.250(334)	3.214(295)	3.750(110)	3.535(252)	3.714(118)
○ラプラスの魔	3月30日	21.702(181)	3.294(375)	3.823(110)	3.764(79)	3.352(301)	3.705(182)	3.764(102)
○英雄三国志	3月26日	21.305(208)	4.461(37)	3.000(419)	3.307(251)	3.384(286)	3.461(288)	3.692(128)
○CDバトル　光の勇者たち	3月19日	21.068(243)	3.500(314)	3.428(249)	3.178(311)	3.428(260)	3.142(388)	4.392(4)
○双截龍II　THE REVENGE	3月12日	18.998(390)	3.000(435)	3.416(257)	3.000(383)	3.416(268)	3.583(228)	2.583(457)
○ジム・パワー	3月19日	11.665(471)	1.666(471)	2.000(471)	1.666(471)	2.333(469)	2.000(471)	2.000(471)

●先日、授業中にヒマだったのでまわりを見回して、僕は自分の目を疑った。前後の席に座っているUIとUIIが机の下で手を握っていたのである。それ以来、彼らは「愛人（ラマン）」と呼ばれている…。（兵庫県／おでん屋マンボーII世クン）　●俺の友人O君は、初めてバスに乗るときに前から乗って（後ろ乗りのバス）運転手の注意を受け、降りるときに運賃をマケてもらったスゴい人物だ／　一緒にいた俺はとても恥ずかしかった。関係ないが、そのO君は「ジミー大西」にうりふたつだ。（茨城県／ユナの恋人クン）

読者陪審員が誌上バトル

Reader's Court 法廷倶楽部

Pi Po Pi

法廷書記のまどかです♡ さて、今月は"PCエンジンの七不思議"とも言われる(ウソ!)、マジカル問題について討論しましす

今月の被告人 パルソフト及び問屋

なぜ『マジカルチェイス』を再販しないのか!?

'91年11月に発売され、即売り切れになった『マジカルチェイス』は再販希望の声が高いにもかかわらず、未だに再販されていない。「幻のソフト」とさえ言われているのが現状である。その原因のひとつには「ソフトの流通」にも問題があるのでは？ そこで、再びこのようなことが起こらないよう、メーカーや問屋はどうあるべきか討論することになった。

陪審員1
兵庫県／島覇羅亜乱クン

残酷だが、あえてパルソフトに有罪を言い渡す。「ビジネスにならない」という前に、もう少し何とかできるだろう。どうも努力を怠っているような気がする。流通が受け入れてくれないのなら、NECホームエレクトロニクスやハドソンなどの大手メーカーに販売を依頼すればいい。人気の高いことは分かっているし、それほどイヤな顔はされないと思うのだが。まったく再販しないよりは、いくらか利益も得られるし、とにかくこのままではユーザーは納得しないということは覚えておいて。

陪審員2
愛知県／みいらちゃんグッズクン

有罪だろうな、おもしろいソフトが再販されないのは。でも、それはメーカーが悪いのでも問屋が悪いのでもオモチャ屋が悪いのでもないと思う。流通システムが悪い。これを何とかしなければ。せめて売れ残ったソフトをオモチャ屋からメーカーへ返品できるようになればなあ。

陪審員3
岩手県／大道芸人クラウスクン

理由はどうであれ、ユーザーの希望に応えるのがソフトハウスの義務。どうしても再販できないと言うなら、理由を言ってほしい。たとえばハードメーカーから圧力をかけられたとか、経営難でソフトの材料費などが出せないとか。私は発売日に行ったが買えなかったので、今も『マジカルチェイス』を待っているのだ。良い作品はどんなに古くても、どんどん再販してほしいと思う。

陪審員4
千葉県／疾風ウォルフクン

パルソフトと問屋、双方とも有罪。まずパルソフトだが、多くのユーザーが再販を望んでいるのにもかかわらず、一向に再販する気配もないというのでは、非難されて当然。どんな理由があるにせよ、発売したソフトに関しては再販も含め、最後まできちんとサポートしてほしい。そして、もっと許せないのが問屋!! 機種やメーカー、ジャンルといった表面的な要素だけでソフトを評価するのはやめてもらいたい。ソフトを仕入れる立場にある問屋の、このような怠慢な姿勢には激しい怒りを感じる。第二、第三の『マジカルチェイス』を生み出さないようにするためにも、流通の早急な体質改善を望む。

陪審員5
秋田県／佐藤英徳クン

ただでさえ再販は売れ行きが読めないのに、評判といってもたかだか一部にすぎない無名のソフトなんて仕入れてももうからない、というのが問屋の本音だろう。問屋は何よりも売り上げを重視しなければならない。自然に「おもしろい」ソフトよりも「売れる」ソフトが優先されるという寸法。そんな過程の中で『マジカルチェイス』が犠牲になったのは残念だが、これはかりは変革しようもない。問屋やメーカーにとってはあくまでビジネスなのだから。そして、僕たちはそこに口をはさめる立場でもないし、まして責任を問うこともできないはずだ。従って、悔しいけど無罪と言わざるを得ない。

陪審員6
千葉県／濱田佳二クン

問屋及びメーカーはともに無罪。問屋としては、いくら人気の高いゲームでも再販が売れるかどうかわからないし、安全性もあってスーパーファミコンのほうへ投資してしまうのだろう。メーカー側は受注がないなら再販なんて論外。両者とも商売をしているのだから当然だ。もちろん、こういった状況がいいわけではないが、今の時点ではしょうがない。それよりメーカーに聞きたいのですが、CDは最低何枚の注文で製造できるのですか？ あと、光栄のように通信販売はできないのですか？

陪審員7
茨城県／バックドロップの鬼クン

地方に住んでいると、お店にPCエンジンのソフトがあまり入らず、買えないことがあります。スーパーファミコンは、メーカー側も再販をどんどんするからソフトが手に入らないということは少ない。しかし、PCエンジンはユーザーが少ないためか、再販も少ないし、一度売り切れになってしまうとソフトを手に入れることは難しい。PCエンジンのソフト流通を良くするには、まずNECホームエレクトロニクスが頑張り、ユーザーを増やしてソフト会社に信頼させることから始めるべきだ。問屋やメーカーだけでなく、お店の人、NECホームエレクトロニクスまで含めて、もう一度考え直してほしい。期待を込めて再審!

陪審員8
東京都／漣飛威クン

これは『マジカルチェイス』に限ったことではないと思う。一般にPCエンジンのソフトは、時期を逃すと手に入れるのが難しく、幻のソフトとなってしまったものが多数ある。なぜPCエンジンではこういうことが多いのか。もちろんメーカーにも非はあると思うが、僕たちユーザーもメーカーに対するアピールが足りないのではないかと思う。メーカーとしては、売れる見込みがなければ作りたくないはずなので、僕たちがどんなに欲しいと思っても、その思いが形としてメーカーに伝わらなければ、再販はあり得ない。しかし、そうは言ってもどうやってメーカーに願いを伝えればいいのか詳しく知らないので、こういったゲーム雑誌がユーザーとメーカーとの仲立ちをしてくれれば、事態は必ず改善されるはず。メーカー、ユーザー、ゲーム雑誌全員に期待を込めて再審。

陪審員9
京都府／如月神無クン

このゲーム、確かに人気のわりには数が少ない。みんな「再販しろ!」と言うのもわかる。が、しかし、仮にこのゲームがユーザー全員の手に渡るほどの数が多いソフトだったと

●「SNATCHER」の「ネオコウベ焼き」を自分で作って食べ、気分を悪くしたマメな私。(東京都／篁クン) ●迷い迷って、発売日を少し過ぎたころに「ゼロヨンチャンプII」を買った。だが、その1週間後になんと、2月号の読者アンケートプレゼントで「ゼロヨンチャンプII」が当たってしまった。気を取り直し、自分で買ったほうでプレイしていた。しかし、ようやく全米チャンプに会えるというところ、DUOがブッ壊れてしまった。ウレシイけど悲しい出来事だった。(広島県／DUOがコワレて石になった男クン)

被告人の主張

パルソフト

一昨年11月に『マジカルイチェイス』を発売以来、電話や手紙などを通じて、ユーザーの方々がこのソフトの再販を強く望んでいることは十分に承知しております。パルソフトといたしましても、そのような皆さまの期待に応えられるよう再販のための努力をして来たのですが、未だ実現するに至っておりません。しかし、再販の努力は今後も鋭意続けてゆきたいと考えております。再販の暁には誌面を通じて、皆さまにご案内致します。『マジカルチェイス』を入手できずにいる皆さまには、本当にご迷惑をお掛けします。

(パルソフト営業：S氏)

西日本某大手問屋

小売店の注文がないからです。ＰＣエンジンはスーパーファミコンなどに比べて、マニア向けの機械。売る時期を逃すと極端に値が下がります。小売店は現在、新作でさえ利益を取れず、中古を回転させて利益を得ています。ですから、ＰＣエンジンなど価格の乱れが激しい市場で、まして再販となれば、かなりのリスクを覚悟しなければなりません（実際にはそこまでしないというわけです）。問屋としても、小売店から注文が少なくても、メーカーにはまとまった数を発注しなくてはなりませんから、余程の手応えがないと手が出せません。

(広報：U氏)

札幌地区の某問屋

いちばん良い解決方法は、まずメーカーが我々問屋に再販案内を出し、注文を取る。問屋は小売店さんに注文をもらい、数が少なくてもメーカーに発注する。そして集まった注文が200本ぐらいでも無理矢理生産する。そうすれば、ユーザーの希望に応えられ､PCエンジンのファンも増える（？）。ＮＥＣホームエレクトロニクスさんはユーザーを増やすため「5000本以下は作らない」と言わず、何本でも単価を上げずに作るべき。我々問屋が売れるかどうかわからない商品を1000本単位で在庫するのは現状無理。これは陪審員の方々に理解してもらいたい。(M氏)

関東某大手問屋

昨年１年間で発売されたソフトはスーパーファミコン176本､ファミコン95本､ゲームボーイ115本、ＰＣエンジン119本、メガドライブ99本、ゲームギア23本、合計で627本。あなたはこのうち何本欲しいソフトがありましたか？何百万本も売れるソフトもあれば１万本も注文が集まらないソフトもあり、流通に携わる者は『ストII』や『ドラクエ』につい目がいってしまいます。『マジカルチェイス』のような悲しい運命のソフトは星の数ほどあります。毎月毎月これだけ新作ソフトが発売されると、小売店も従来品は追いかけられないというのが現状です。(商品部)

したら、ここまで人気があっただろうか？　このゲームが「幻のソフト」とまで呼ばれ、とんでもない人気を博しているのは、実はこの数の少なさにあるのではないだろうか？　そのことをもう一度、考えてほしい。再審（ちなみに、オレは『マジカルチェイス』を持っています）。

陪審員10
愛知県／とら♡EVOクン

無罪。なぜなら、私は玩具問屋で働いていますが、小売店から『マジカルチェイス』の再販について何の問い合わせもないからです。本当にそのソフトが欲しければ、ユーザーサイドから小売店に対して何かしらのアプローチがあるはずです。それなのに、PCエンジン関係の本には『マジカルチェイス』が手に入らないと投稿があるのは、少し努力が足りないと思います。小売店（ユーザーの声）が多ければ、問屋もメーカーに対して何らかの対応を求めるようになります。だから、一部のソフトに対しては再販をしているのです。まずは小売店に行って、店の人に話をするのが手だと思います。

陪審員11
福島県／桜桃太郎クン

『マジカルチェイス』をお店で売っているところを僕は見たことがありません。日本の流通のしくみって難しいですよね。メーカーとユーザーの間に、どれだけの問屋が入っているかを考えただけで驚きだもの。問屋に名前を知られていないメーカーは損だし、問屋としても売れるか売れないか分からないものを入れられないようだし、困ったもんです。メーカーも、ユーザーにいいイメージを与える前に、問屋にいいイメージを与えなければならないわけです。だから、二重も三重もある問屋を取ってしまえば、ユーザーとのすき間も縮まり、無駄な値段のつり上げもなくなるんではないでしょうか。でも、幻のソフト『マジカルチェイス』っていうのも何かカッコイイと思いませんか？　問屋には有罪。

陪審員12
千葉県／友引町の住人

ユーザーの熱望に何ら応えてもらえないことには腹立たしさを禁じ得ませんが､それ以上に許せないのは、事の真相が未だヤブの中だってこと｡'92年8月号でチラッと事情の一端がわかったものの、パルソフトからも問屋からも、なぜ需要に応えられないのかの具体的な説明は未だになされていません。これでは、裏で何かヤバいことがあったのかと勘繰りたくさえなります。必要な情報を十分に利害関係者に提供しない状態は、どう弁解しても健全ではありません。評決は「被告人の主張」次第。これ以上、事をはぐらかす態度を取るならば、即有罪とします。

陪審員13
青森県／ALL BAKAクン

僕は問屋を有罪にする。だって、こんなに人気の高いソフトが全然再販されないなんておかしいじゃん。だから、問屋はなるべくゲームの情報を知っておくべきだと思うな。

評決

参加総数61人（有罪33人、無罪19人　再審９人）。「どんな事情であれ再販すべき」という非情（!?）な意見と、現状を踏まえたうえで「ビジネスだから仕方がない」という諦めに近い（!?）意見に分かれたという感があります。共通意見としては、やはり「流通のあり方に問題が」というもので、具体的な改善案もいくつか挙がりました。素人の意見とはいえ、今後何らかの形で少しでも役立ててほしいですよね。

わがまま陪審員大募集

英米では裁判に陪審制度を実施。先入観や偏見を持たず、公平に審理できると判断された12人が選ばれます。しかし、ここは言いたい放題の法廷倶楽部。わがままな陪審員を募集します。被告人に対して有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）の評決と、その理由を書いて送ってネ♡　(まどか)

8月号

被告人	デジタルコミック
罪状	ビジュアルだけを売り物にするな！

デジタルコミックについて「CD-ROMソフトの新ジャンルを確立した功績は大きい」「邪道だ、ビジュアルだけを売り物にするな」などの論争が起きている。そもそも、雑誌でもデジタルコミックとアドベンチャーはきちんと区別されていないのが現状である。そこで、デジタルコミック登場の功罪、さらに今後、どうあるべきかなども含め討論する。　(５月30日必着)

9月号

被告人	発売延期常連メーカー
罪状	発売日をちゃんと守れ！

新作ソフトが発売延期になるのはなぜ？　ユーザーにしてみれば、購入計画がフイになるばかりか、楽しみにしていた気分もそがれてしまう。しかも注意して見ていると、だいたい発売日が延期になるメーカーは決まっているのでは？　クオリティを追求するがための結果という見方もあるが、あまりにも発売日に対して無計画なのではないだろうか？　(６月30日必着)

●PCエンジンを持っていないＳ本が「新しいCD-ROMソフト買ったから、オレの家に来いよ」と言う。疑いながらもついていくと、そこには確かに「天外魔境II～」があった。が、肝心のPCエンジンはない。「変だなあ」と思いつつ黙っていると、Ｓ本はCDラジカセで音楽を聴きだした。よく見ると、ラジカセの横には『イースI・II』『うる星やつら』などのCDソフトがズラリ。「早く買えるといいね、PCエンジン…」と言うと、Ｓ本の目には光るものが…。Ｓ本の悲話である。(千葉県／氷室翔クン)

『ストIIダッシュ』その①

PCエンジンとメガドライブに『ストIIダッシュ』が移植されるのはいいけれど、ハードの有利さ以上に発売元がNECホームエレクトロニクスと本家本元のカプコンじゃ勝負ありましたね。メガドライブの普及率はPCエンジンを超えるんじゃないかい？　PCエンジン大ピンチ／　（滋賀県／岩下朗人クン）

『ストIIダッシュ』その②

「ストIIダッシュ」が発売されるそうだけど、ハードの性能を考えれば、あらゆる点で他機種版に見劣りするのは必至。競合作品である以上、何かしらの優位点が必要になってくるので、せめて音楽だけは他機種を上回ってもらいたい。方法はCD-ROM²システム所有者に限られるけど、音楽用CDをBGMとして使えるようにし、ADPCMのSE・VOICEデータもちゃんと入れておく。ちょうど日本ファルコム作品のTOWNS版のようにね。

（山口県／ハニリイトクン）

『ストIIダッシュ』その③

ついにあの「ストリートファイターIIダッシュ」が移植されるー!!　今から超期待だー!!　あのゲーセンでしかできなかった「～ダッシュ」がPCエンジンで、20メガの大容量で!!　うーん、これはスーパーファミコンの『ストII』を超えたね!!　あのリュウがサガットが、PCエンジンで大暴れすると思うと、胸がドキドキ、ワクワク!!　今からお金を貯めて、コントローラーといっしょに「～ダッシュ」を買うぞー!!

（福井県／しんちゃんぷぅクン）

『ストIIダッシュ』CSG編

①いちばんすごかったのが「ストIIダッシュ」のブースだった。混雑していたので実際にはプレイできなかったけど、見ている限りではほとんど業務用に近い出来だった。（京都府／流星コマンディカーその１クン）

②やはり目玉はNECホームエレクトロニクスさんの『ストIIダッシュ』でした。最初から最後までブースには長蛇の列。それでも並んでプレイしました。感想は、Huカードを思わせない素晴らしい出来でした。

（大阪府／中川文博クン）

③CSGは期待はずれだったが、うれしい誤算があった。それは『ストIIダッシュ』特設ブース。僕の見た限りではかなりの完成度。これが不満なら、業務用の基盤を買うしかない、と言えるぐらいの出来の良さだった。　（千葉県／疾走ウォルフクン）

以上、『ストIIダッシュ』発売決定に寄せられたおたよりを特集しました。なぜか完成度に関して悲観的（!?）な人が多かったのよネ。だけど、どーして、実際にCSGで見たりプレイした人はみんな口をそろえてホメてるでしょ!?　6月の発売が楽しみだね!!

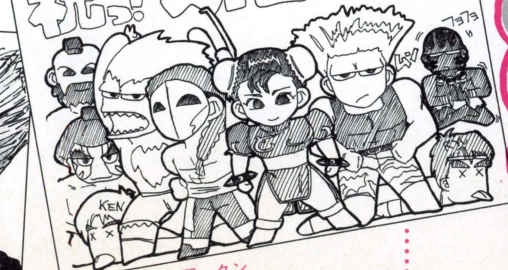
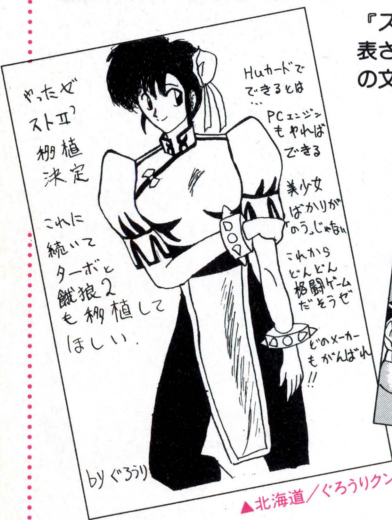
あの女性は今…!?

最近、気になっていることがひとつあるんですけど…。CD-ROM²の１曲目に入っている「これはHEシステムのCD-ROMディスクです…」って言っている女の人は誰なんですか？　調べてください、まどかさん。気になって夜も眠れません。

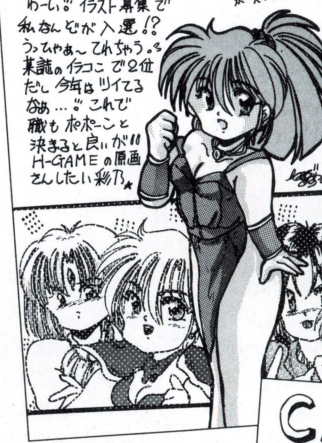
（新潟県／ホリンキーJr．クン）

編集部でも「付録の声優図鑑に載せよう！」なんて盛り上がったんだけど…（笑）。で、NECホームエレクトロニクス

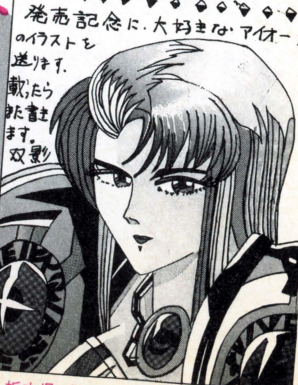
祝!!『ストIIダッシュ』移植特集

『ストIIダッシュ』がPCエンジン移植決定と発表されるや、波のように押し寄せたおたより。上の文章と合わせてイラストも特集します！

▲北海道／ぐろうりクン

▼大阪府／大阪の夕、タイガークン

▶大阪府／都築彩乃クン

◆Hゲームの原画さんをしたいなら、アベニューの多部田さんを紹介しましょう（ウソ）。「Hなイラストを編集部にたくさん送るのが近道！」とは美少女ゲームオタクのM君。これもウソです（笑）

▲愛知県／野郎伝説クン

▲静岡県／小浜賢一クン

◆ものすごいペースで（アベニュー用語）完成し、「やればできるじゃん！」と賞賛モノの「CALII」（笑）。ただ、このアベニュー用語が出た後は、誰かが倒れるらしい!?

▲栃木県／双影クン

に取材して、広報担当のA氏が調べてくれたんだけど、なんせ'88年のこと。当時開発にたずさわったメンバーも今ではバラバラで、どうしてもわからなかったそうです。「たまたまその場にいた女性なのかどうか…謎です。わかりそうなものなんですけどねぇ…」と、すまなそうなA氏。忙しい中をあちこち電話して調べてくれたA氏に免じて、残念だけどコレで許してあげてネ（笑）。

運命の出会い!!

来年は受験ってことで遊び納めをすることに決めた俺は、お年玉の前借りをしてスーパーファミコンを買おうともくろんでいた。ファミコン雑誌を2冊買ったつもりが、OH NO／　こともあろうに1冊がこのPCエンジンFANだった／

捨てるのも惜しくて、何気なく目を通してみたつもりが…ん、ん、ん？　スーパーファミコンと比べて明らかにこっちのほうがオモシロそうだ／　人からもらったPCエンジンは一度も使わずホコリにまみれ、直射日光をず〜っと浴びていたが、それが何とスーパーCD-ROM²と合体するとは、正直言って俺も思わなかった。最初はいろいろ付属品がなかったり、CD-ROM²ゲームはスーパーCD-ROM²では使えないのだと勘違いして店に返却したりと、未知の世界に随分手間取ったが、今燃えているのは「天外魔境II〜」。その、あまりのクオリティの高さにはマイッた。まさにCD-ROM²以外にはあり得ない喜びだ。美少女キャラってのも悪くないが、ちょっと増えすぎなんじゃない？　ビジュアルの使い方によっては、こんなにいいゲームができるんだから…。

とにかく、たった1冊の本によって運命を変えられ、PCエンジンも無事復活／　これも何かの縁と思って、PCエンジンFAN、これからもヨロシク〃　（山口県／清水たつやと久門たつをクン）

なんてドラマチック!!　間違って買ったのがPCエンジンFANとは、キミはとっても運がイイ人です（笑）。まどかにも出会えたコトだし（オイオイ）。これからも投稿をよろしくネ♡

先を越された!?

『イースIV』なんですけど、スーパーファミコン版の画面がいちばん最初に発表されてしまいましたね。もともとこのゲームというのは『イースI・II』などがPCエンジンで非常に好評だから、というので作り始めたもののハズ。パソコンなら分かりますが、シナリオI・IIすら出ていないような機種に、なぜ先を越されなければならないんですか／　生い立ちやファンの心情を考えた場合、PCエンジン版を先に出し、ある程度間をおいてからほかの機種を出すってのが筋でしょ？　このテの事件は、このところ頻繁（ひんぱん）に起きてはいたものの、今回はちょっとどころではないほど度が過ぎます。まあ、起きてしまったものは仕方がないので、ユーザーに詫びる意味でもハドソンと日本ファルコムには、他機種では味わえない絶対的な優位点（デモと声は却下）を示してもらいたいです。（山口県／仏の顔は有限クン）

同じような意見がたくさんきました。やっぱりみんな、家庭用ゲーム機では「PCエンジンが最初／」というプライドがこれを許せないんでしょうか…？

▼兵庫県／フォーチュン騎士クン

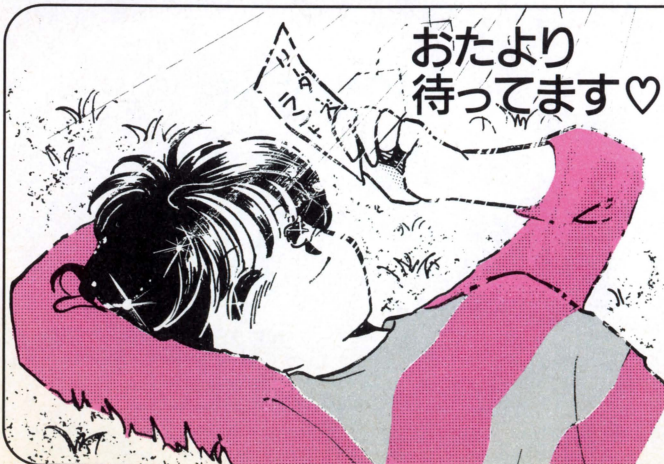
▲長野県／メガ転命クン

▼宮城県／TOUTETUクン

●THANK YOU♡　一昨年10月号で自己紹介したとき、誕生日は5月7日と書いたのを覚えていてくれたなんて感激です♡　ここまでがんばってこられたのも、みんなの応援あってこそ。これからもがんばるから、よろしくね♡

●「ゲーム中の『まだよ、まだ。焦っちゃダメ』『もっとよ、もっと。パールちょうだい』。このセリフにはまいったヨ」とは、編集部員N君。彼はタカピー女に相当、コテンコテンにやられたらしい

●「サバトや黒ミサよりもコワイのは、魔女たちのエンドレス・カラオケナイトだ」と断言するPCエンジンFAN編集部の殿方たち。やあねえ、オホホホ

おたより待ってます♡

リーダーズランドでは楽しいおたよりを募集中♡　評論家はゲーム評、陪審員は法廷倶楽部、そしてフリーテーマはPC文化屋雑貨店に／　最近、熱いバトルで盛り上がる法廷倶楽部にハガキがやや集中する傾向があります。新作ゲームをプレイしたら、ぜひ極私的ゲーム評へ投稿を／　ヨロシクね♡

さて、気候も良くなり、何だか体を動かしたくなってきませんか？　まどかは最近、取材とかで（くっついて行って）プロレス観戦の機会が多いので、早くも感化されつつあるみたい（不健康な毎日の反作用？）。みんなはスポーツでイイ汗をかいてますか？　では また来月お会いしましょ♡　（まどか）

極私的ゲーム評

8月号のテーマ ウインズ・オブ・サンダー　（5月30日必着）

9月号のテーマ A列車で行こうIII　（6月30日必着）

あて先　〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンFAN編集部 リーダーズランド係

●うちの母は昔、ブルース・リーのファンクラブに入っていたらしいが、彼の死後、そのことについてはひと言も語ろうとしない。（福島県／桜桃太郎クン）　●先日、『狼的紋章』を買い、早くゲームをしたいがために思いっきり走り、氷の上で豪快にコケて『狼的紋章』を見事に粉砕した。…やはり、ここは北海道。ちなみに、あと5分ほどで家にたどりつくハズだった。（北海道／おやじむし山田クン）　●私はずっと「B'z」のことを「B.B.クイーンズ」の略だと思っていた。（千葉県／さいとーゆうクン）

トクマインターメディアムック

PCエンジンCD-ROM人気シリーズ第3弾の
魅力と感動をすべて詰め込んだ1冊、ついに登場!!

PC Engine FAN
編集部・編著

攻略ファンブック

全フィールド、ダンジョンマップ、フローチャート、
各種データで最後の戦いまでを完全攻略。
さらに、越智一裕による絵コンテ、
設定資料も満載で『3』のすべてがわかる。

感動ひとり占め

特別付録
SPECIAL EDITION CD付き

8cmCDに、主題歌とその
アレンジバージョンを含む8曲を収録!!
BGMはこのCDでしか
聴くことができないオリジナル編集だ。

絶賛発売中
A5判　128P　1480円(税込)
徳間書店

SPECIAL EDITION
わくわく
美少女ランド
第3回
春のヘアカタログ
先月は季節を先取りして“水着”がテーマだったので、今月はちょいと控え目に“女のコの髪型”に着目してみた。6月号なのに「春の…」とついてるのはヘン⁉と思うかもしれないけど、いいのよ、ここは一種のパラレル・ワールドなんだから…。

ヘアスタイルの基礎知識

こうして記事にする以上、女のコの髪型について少しは調べてみたけど、よくわからない世界だ。組み合わせ次第でコロコロと呼び方、印象まで違ってくるから恐ろしい…。

レングス

♥ショート

肩よりも上で髪を切るのがショート・カットと思っていたら、実は違うらしい。が、いずれにしても耳を出すのがポイント!?

♥セミロング

ショートでもなくロングでもないというのがセミロング。アゴよりも長く、肩よりは短いというのが基本。だとすると、この写真の女のコは本当はロングなのだろうか!?

♥ロング

肩を超えるとロングと呼ばれている。髪を伸ばしている女のコはおしとやか、お嬢様というイメージがついてまわったものだけど、今はそんなことはないみたいだネ。

アップ

♥ポニーテール

後ろ髪を束ねる位置をわりと上の方にするとポニーテールと呼ばれる。訳すと〝仔馬の尻尾〟。ツンツン引っ張ってみたくなるような髪型だが、それを実行するとものすごく怒られる。

♥三つ編み

〝三つ編み〟から連想されるのは、女子中学生、あるいは女子高校生。はたまた木漏れ日の中で読書をする薄幸の美少女…、だったのは〝おさげ〟と呼ばれていた遠い昔のコト。

ウェーブ

♥ナチュラル

ナチュラル・ウェーブと言えば、〝軽くクセがついた〟ぐらいの意味。自然にカールするクセっ毛のことを〝天然パーマ〟と呼んでいたが、この言葉、校則の表記以外では見られない!?

♥アフロ・ヘア

短めの髪を極端にカールさせた髪型をアフロ・ヘアという。この髪型を見ると、パーマをかける（今ではこの言葉自体死語だが）ことを〝電髪〟と呼ばれていたのをなぜか思い出すのだ。

アクセサリー

♥リボン

髪に付けるアクセサリー類で一番メジャーな存在でありながら、現実にお目にかかれる機会が少ないのがこのリボン。とくにこれくらい大きなリボンは絶滅寸前なのではなかろうか!?

♥バレッタ

比較的多くの髪をまとめるのに使われるヘア・アクセサリーをバレッタと言う。もっとも、この写真がバレッタかどうかはわからない。〝髪飾り〟と書いておけば無難だけど…。

from
魔物ハンター妖子
魔界からの転校生
遠き呼び声
●
日本コンピュータシステム

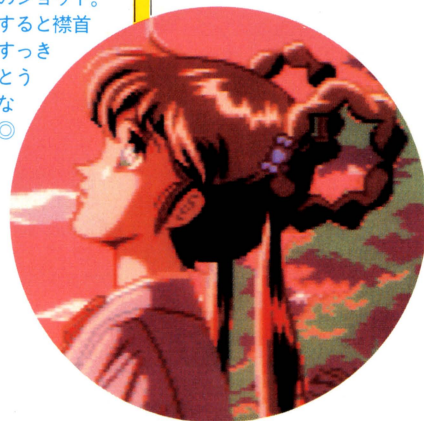
第108代魔物ハンター・真野妖子。もちろん『魔物ハンター妖子』シリーズの主人公だ。戦闘服はチャイナ・ドレスをベースにしてるってのがいいよね。で、そのチャイナ・ドレス風ファッションに似合っている彼女の髪型の秘密を、ここで検証してみよう!!

↓長い髪を三つ編みにして、サイドにまとめているおかげでうなじがすっきりして見え、清潔感が漂うのだ

↑謎のアクセサリー。小さめのポニーリングとヘアピンとの組み合わせだと思うのだが…。確証は全くない

側頭部

→左横からのショット。三つ編みにすると襟首のまわりがすっきりしてうっとうしい感じがなくなるのが◎

後頭部

↑妖子は寝るときも髪を解かない。解くとオシリにまで届くだろうな、きっと…

なぜそうなのかはわからないけど、チャイナ・ドレスを着ている女の子の髪型はだいたい同じ。2つに分けて三つ編みにし両サイドでまとめる。あの〝春麗〟もそうだし、『CALⅡ』の〝秀蘭〟も同じ髪型。違っているのは、妖子の場合は三つ編みをリングにして立たせていること。しかしチャイナ・ドレスに三つ編みの元ネタって何かな?

←だからこのベトナム風の帽子のどこに三つ編みが収まるの!?

←風棲界の民族衣装!? なんとなくロシアの民族衣装に似ている気がする

→しかし、この浅い帽子のどこに三つ編みが入っているんだろう。謎は深い…

↓極めつけ、この薄いベールのどこに…、以下略。考えてると不眠症になりそーだね…

さて、妖子の髪型の最大の謎がこのコーナーに掲載した4点の写真に凝縮されている。あの大きな三つ編みの輪は一体どこに消えてしまったのだろうか? 帽子やベールをかぶるときには、あの三つ編みをサイドにまとめているのか? 謎だ…。

アニメネタが続くが、今度は『トップをねらえ!』のタカヤノリコ。SDノリコもなかなかカワイイ。続編が出るなら、ぜひSDキャラ総出演のアクションゲームをおまけにつけてほしい(!?)。

⬆ノリコのハチマキはブルー。しかし、この写真を見る限りじゃ、まだ前髪がつらそうだけどなぁ…

後頭部

⬆ややゼッペキぎみのノリコの後頭部。宇宙での激しい訓練が彼女の後頭部を変形させてしまったのか?

ノリコはセミロングの女のコとして登場させた、つもり。ロングなのかもしんないけどさ。ま、いいやね。クセっ気のない、さらさらな髪のノリコは、訓練中などは切りそろえていない前髪が目に入らないように、バンダナ代わりのハチマキで髪を押さえているのがトレードマークになっている。身近な感じがするヘアスタイルだよね!!

側頭部

⬆サイドの髪が後方に流れて耳が露出している。このシーンのノリコの髪型は、ワン・レングス気味!?

⬅保健室で目覚めたノリコ。しかし、考えてみたらこの髪型じゃ寝姿でもそんなに差はない。多少前髪がうっとうしそう?

➡これこそ真の"トップをねらえ!"(不発ギャグ…)。

さて、プライベート・タイムのノリコは見てのとおり、白のヘアバンドで前髪を押さえ気味にしている。総じてノリコのヘアスタイルは地味だけど、現実の学生っぽくて、風紀のセンセーも文句のつけどころがない!?

⬆プライベート・タイムのノリコは白いヘアバンドで髪を押さえている。清潔なイメージ

➡真剣なまなざしで読書するノリコ。でも、やっぱ前髪が目に当たりそうだわな…

『コズミック・ファンタジー3』のマイ。明るくてざっくばらんな性格は、主人公レイの冷静で沈みがちな性格と対照的。そうね、女のコは明るくなくっちゃ！ しかし、こうして考えてみると、『コズミック〜』のユウって、性格がお父さん似なんだろうな…。

後頭部

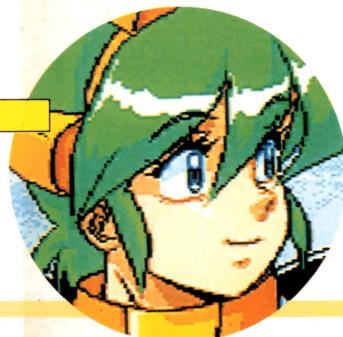
そう、マイの後ろ髪は肩よりも長い。実はロングヘアの女のコだったんだねぇ、はふ…

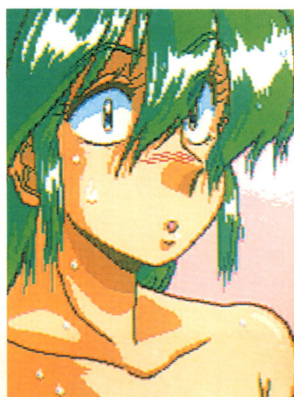
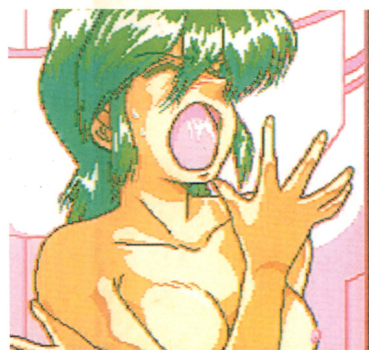
マイにはだまされた。マイは、本当はショートの代表として登場させたはずだった。しかし、撮影が進んでいくうちに、マイは極端に後ろ髪が長いのを発見!! これだけ長いと、強引にショートだと押し切るわけにもいかないし…。教訓：女のコの髪型は印象だけではわからない。後ろ、横、斜めもチェックすべし!?

頭に付けているのはこの時代のカチューシャだろうか？ それとも通信機の類だろうか？

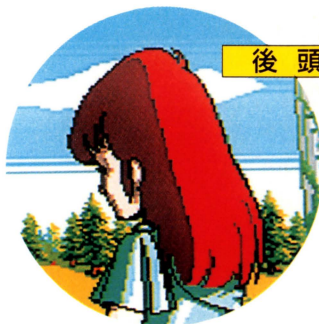
側頭部

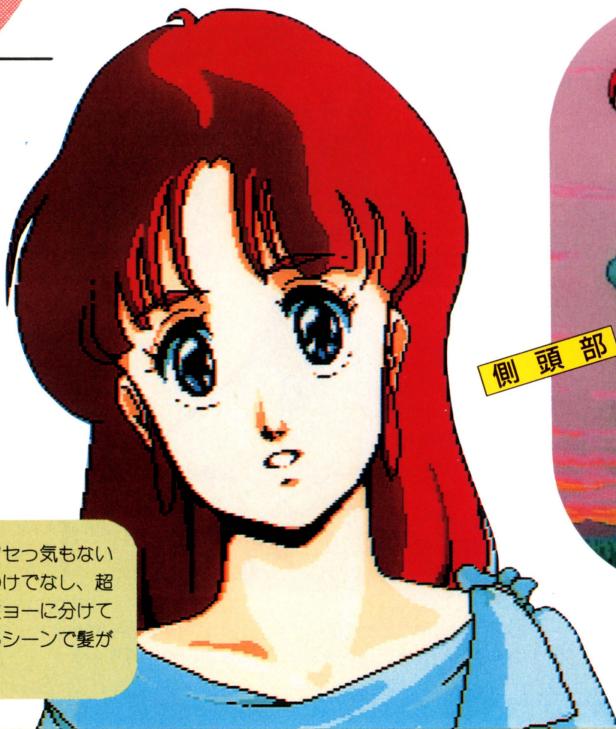
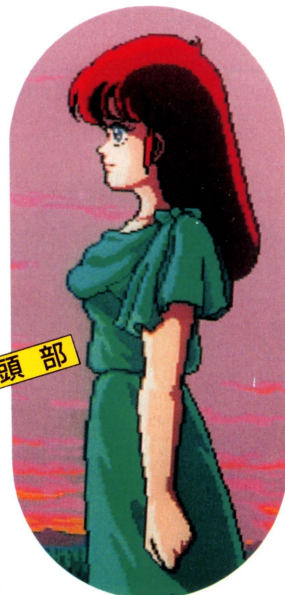
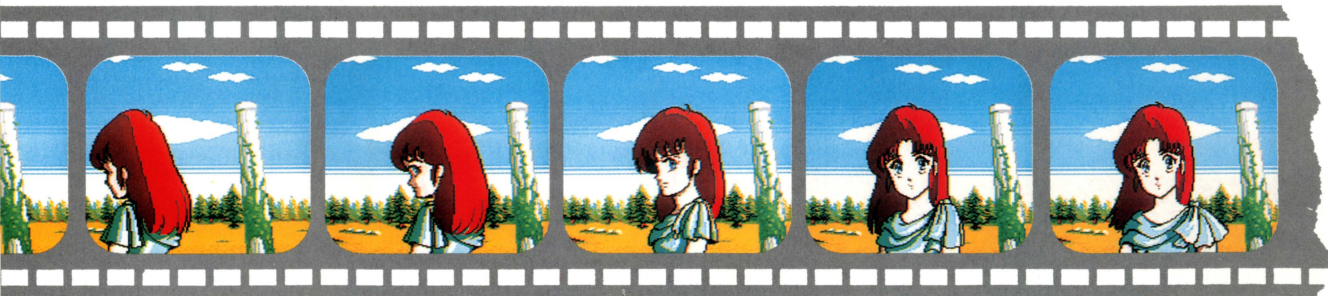
いつも耳を出しているんだからピアスくらい…。ま、そんな野蛮な風習はないのかも!?

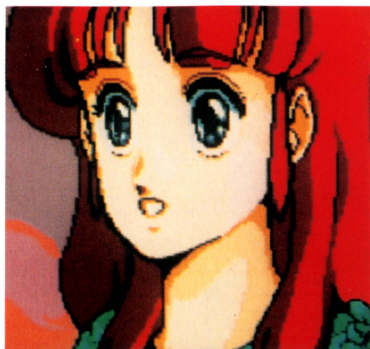
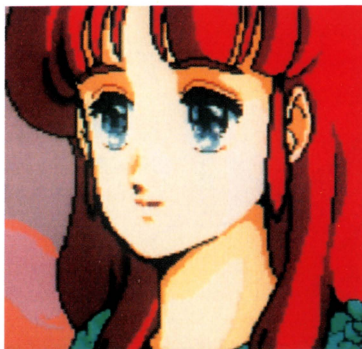
シャワー・シーン以外での髪飾りのないマイ…、のつもりだったんだけど頭が切れてしまって…。トホホ…

驚いて悲鳴をあげるマイ。そりゃびっくりもするわな、若い男とネコ1匹がいたんじゃ…

ボーゼンジシツ状態に陥るマイ。しかし、ホントに重そうな前髪だこと。かなりのクセっ毛

ンなワケで、マイのシャワー・シーン。前髪は水滴で重くなって垂れ下がってるけど、ほかは変わんない

シャワー・シーンのマイ。シャワー・シーンだから掲載したワケじゃないぞ。髪を解いたり、髪飾りをはずしたシーンを掲載しようとしたらこうなったのだ。ホントだってば。もっとも、髪型そのものは普段のときと変わらないのは計算外なんだけど…。

PCエンジンでもずいぶん古いゲームになるのに、いまだに人気が衰えないのがこのリリア。パソコンで登場したのが1988年だから、彼女と初めて逢ってから、もう5年もの月日が流れたことになる。彼女の魅力のひとつに、さらさらの長い髪がある！

肩を超すロングヘアの持ち主、リリア。耳は出すように心掛けているらしい

さらさらヘアのリリア。彼女の髪は、クセっ気もないけどアクセサリーのひとつも付けているわけでなし、超ドシンプル。強いてあげれば、前髪をビミョーに分けているのがチャームポイントか？　振り返るシーンで髪が波打っていたのが印象的。

ワン・レンなどといって、横髪だけ長くするのが流行ったが、リリアには関係ない？

有名な(!?)振り向くリリア。静止画像じゃ髪の動きまではわからないか…

リリアってコはあまり喜怒哀楽の表情を表に出さない。が、表情はある。左の写真を見ればわかると思うけど、目と口元で感情を表現する。これだけ微妙に表情を出すコもめずらしい…!?

アドルの姿を確認するリリア。ちょっぴり目を見開いているのが表情のポイント

安堵の表情。口元がかすかにほころんでいて、ため息が聞こえてきそう？

千賀子

from

魔物ハンター妖子
魔界からの転校生
遠き呼び声

日本コンピュータシステム

親友の妖子と一緒に地棲界を冒険した千賀子。水棲界でひどいカゼをひいて、1人で妖子の帰りを待つことに。そんな状況でもメゲないのがこのコの性格？

⬆異世界に飛ばされてもこの元気。やっぱ極楽トンボだわ…

クセっ気の強い髪を長く伸ばしているのがこの千賀子。コンタクトレンズが多いなかで、今時はやらないトンボ・メガネ。頭もフワフワ、性格もフワフワの極楽トンボっていうのは言い過ぎかな？

⬆両サイドに小さな赤いリボン。リボンがついたヘアピンだろう

➡妖子と再開したシーン。病人の千賀子はおしとやかに見えるってか？

カズミ

from

トップをねらえ！
GunBuster VOL.1・2

リバーヒルソフト

ノリコとペアを組んでいるカズミ。冷静沈着な性格、優れたマシン兵器の操作技術はノリコのあこがれの的である。通称"おねえさま！"。わからん世界だ…。

⬅リボンをしていると深窓のご令嬢っぽい？

長い髪を大きめの黄色いリボンでまとめてポニーテール状にしている。髪質はストレートっぽい。でもこの露出ぎみの戦闘服（？）にリボンを着けた少女って、アンバランスさが、なんかコワい…。

➡お蝶夫人の縦ロールではなく、ストレートな髪質

ユング

from

トップをねらえ！
GunBuster VOL.1・2

リバーヒルソフト

ノリコのライバルとなるユング。今はなき某大国の出身。ことあるごとにノリコを挑発する、いじめっ子役。笑えるのは彼女のプロフィールで、「バストは巨大、ウェストは極細、ヒップは豊満」だそうな。わかったような、わからんような…。

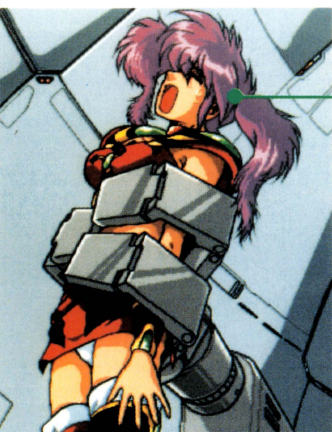
⬅見てのとおりの見事なソバージュ・ヘア。そのお手入れ、大変だろうな…

➡サイドのひと房だけ、髪をカールしている。マメなのね、ユングって…

このおねえさま、ヘアスタイルにはずいぶん凝っていらっしゃってよ。まずポニーテール、そして、後ろ髪だけソバージュにして、サイドの髪はカールしてある。寝る前と起きたときの髪の手入れだけで、すんごく大変なんじゃないだろうか？

⬇耳の前のひと房だけ、髪をカールしてるでしょ？

➡向かって右のコがユング。水着姿なんだけど、下は見えない。ゴメン

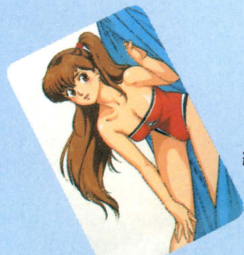
トリを飾るのはサヤ。『コズミック』シリーズに出ずっぱりの幸運な(?)女のコ。リムやマイに比べるとやや内気な性格だけど、実はユウに抱きつくことすでに数回…。

➡髪はシンプルなヒモ(あるいはゴムかも…)で結わえてあるだけだ

➡サヤの横顔。上で結わえられているのがわかるよね!

サヤの髪型は、わりと上の位置に、両サイドで結わえている。髪はサラサラヘアではなく、やや剛毛気味。本人は悩んでいるかもしれない? 今回、髪を結わえていない状態のサヤの写真を入手したが、やっぱ、このコは結わえている方が似合ってるわ、うん。

➡というわけで、髪を解いたサヤの写真。コラ、髪に注目しなよ!!

"表紙"テレカプレゼント

➡高田明美先生の描く本誌表紙の特製テレカ。なお絵柄は変わることがあります

美少女人気投票第2弾。応募者の中から抽選で50名に特製テレホンカードをプレゼント! もちろん前回の応募者も抽選の対象となります。応募の決まりは次の通り。

1. PCエンジンソフトに登場する好きな美少女キャラ1人の名前。
2. 登場するゲーム名。
3. そのキャラが好きな理由。

以上を明記し、P96の要領で「わくわく美少女ランキング」係まで。締め切りは5月29日(消印有効)。

今月のモデルリスト

名前:真野妖子　年齢:16歳
出演ゲーム名:魔物ハンター妖子　所属:日本コンピュータシステム
身長:158cm　体重:45kg　B・W・H:83・54・85
㊢より一言:不思議な三つ編みのことを考えると頭が痛くなる

名前:タカヤノリコ　年齢:16歳
出演ゲーム名:トップをねらえ!　所属:リバーヒルソフト
身長:163cm　体重:51kg(推)　B・W・H:82・58・87(推)
㊢より一言:表情の変化に富んでいて見てて楽しいコ

名前:マイ　年齢:16歳
出演ゲーム名:コズミック・ファンタジー3　所属:日本テレネット
身長:162cm　体重:49kg(推)　B・W・H:82・57・84
㊢より一言:次作ではロングのキミに逢うことになるのかな?

名前:リリア　年齢:16歳(推)
出演ゲーム名:イースⅠ・Ⅱ　所属:ハドソン
身長:153cm(推)　体重:39kg(推)　B・W・H:82・54・83(推)
㊢より一言:懐かしいなぁ。も一度逢えるといいね!!

名前:小川千賀子(通称チィ)　年齢:16歳
出演ゲーム名:魔物ハンター妖子　所属:日本コンピュータシステム
身長:155cm(推)　体重:45kg(推)　B・W・H:86・59・88(推)
㊢より一言:こーゆーノーテンキな女のコも悪くはないと思うぞ

名前:アマノカズミ(通称おねえさま)　年齢:18歳
出演ゲーム名:トップをねらえ!　所属:リバーヒルソフト
身長:175cm　体重:49kg(推)　B・W・H:88・58・88(推)
㊢より一言:貴重なリボンをどうもありがとうございました

名前:ユング・フロイト　年齢:18歳
出演ゲーム名:トップをねらえ!　所属:リバーヒルソフト
身長:170cm　体重:54kg(推)　B・W・H:93・59・91(推)
㊢より一言:体重を推定してしまった。なんだか怖いよ〜

名前:サヤ　年齢:16歳
出演ゲーム名:コズミック・ファンタジー1〜3　所属:日本テレネット
身長:165cm　体重:49kg(推)　B・W・H:87・56・86
㊢より一言:アブない写真ばかり掲載してごめんなさい、ヘラヘラ

名前:天道あかね　年齢:16歳
出演ゲーム名:らんま1/2　所属:日本コンピュータシステム
身長:162cm(推)　体重:49kg(推)　B・W・H:84・60・88(推)
㊢より一言:ゲームではいい表情がないのよね、シクシク…

名前:モナミ　年齢:17歳
出演ゲーム名:ドラゴンナイトⅡ　所属:NECアベニュー
身長:155cm　体重:47kg　B・W・H:83・58・84
㊢より一言:ポニーテールの代表役ごくろーさま!!

名前:レム　年齢:150歳(推)
出演ゲーム名:バニラシンドローム　所属:日本物産
身長:324cm　体重:98kg(推)　B・W・H:161・120・175
㊢より一言:雷の神様なのでボディサイズがビッグなんだよね

名前:刀自古　年齢:18歳
出演ゲーム名:CALⅡ　所属:NECアベニュー
身長:158cm　体重:42kg(推)　B・W・H:86・57・88
㊢より一言:この時代にバレッタはねぇよなぁ…

※モデルリストの中の(推)は編集部の推定を意味しています。

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

インフォスクラム

Spot 新名所／ 横浜に誕生する海辺の楽園 横浜・八景島 シーパラダイス

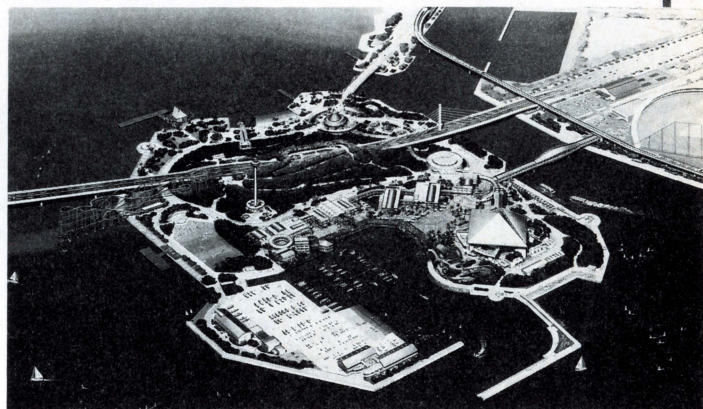
横浜に新シーパラダイス

最近、横浜はキてる。〝ベイエリア″の魔法の響きは、エコロジーのアオリを受けて未だ衰えず。〝ヨコハマプリンス″でハクをつけて〝ワイルドブルー″でシーリゾートにダメを押しして、夜は〝グラムスラム″辺りにカッチョよいおネエさんを集結させる。夏期限定商品だった横浜が、クソ寒い時期からこの盛り上がりはヤバイ。なにしろ、今春からこれまたド級のアミューズメントが登場するのだ。知・遊・スポーツの3つの楽しみにあふれた「海辺の楽園」というのがテーマの〝横浜・八景島シーパラダイス″。なんとコイツは、横浜金沢八景で有名な八景島をまるごと遊園地にしてしまったのだ／

新感覚水族館がメインに

施設はシーリゾートを強く意識した構成で、メインはエンターテインメント性重視のアクアミュージアム。飼育動物数500種、海獣のショー等、規模は日本最大級。ピラミッド形の大型ルーフから陽光が注ぐコーディネイトも魅力。〝遊″を受け持つプレジャーランドには、日本初の海上ジェットコースターを始め、10種類のアミューズメントマシンを設置。潮風とシービューがもれなく付いてくる、雰囲気抜群の遊園地と言える。

他にもギャラリー感覚の生活雑貨&ファッションの複合ショピングゾーンやレストラン群など、気軽なベイマーケットとしても機能。ただの遊園地としては捉えられそうにない。

海に迫り出す海上ジェットコースターは日本初！

足の確保に困らない好立地

八景島シーパラダイスは、車、電車、船舶とすべて利用可能なアクセスの良さも見逃せない。とくによこはまMM21ぷかりさん橋からベイブリッジ経由で八景島までクルージングする海上ルートは、これみよがしにロマンチック。夜はカップルでコノヤロー状態になること間違いナシ。オープンは5月8日（土）だ。

■開場時間：8:00〜23:00 ■アクアムージアム入館料：16歳以上2400円、中学生・小学生1400円 ■開館時間 10:00〜21:00 ※休日9:00〜 ■アクセス：京浜急行八景駅下車、徒歩10分 ■問い合わせ：株式会社横浜八景島 ☎045-474-1133

News 『松本一起（まつもといっき）ラブ・エッセイ・シリーズ』 人気声優別のCDコレクション

作詞家であり、小説家であり、エッセイストとしても知られる松本一起氏の、愛をテーマとしたエッセイを人気声優が朗読したり、歌っているCD「松本一起ラブエッセイ・シリーズ」が人気を集めている。出演しているのは『YAWARA／』の皆口裕子、『ラングリッサー』の堀川亮など、PCエンジンでも活躍している声優さんたちなのだ。昨年の4月から発売された4作のCDを声優別にまとめたもので、これは声優ファンとしてはウレシイよね。アニメとはまた違った魅力があるよ♡

松本一起
ラブ・エッセイ・シリーズ

お気に入りの声優がジャケットを飾っているのもファンにはうれしい♡ バップより各2000円（税込）で発売中

皆口裕子

堀川亮

Yuka Koyama Special

小山裕香

Takeshi Kusao Special

草尾毅

Report ゲーム界のアイドルがデビューイベント バーディーガールズのライブ!!

ゲーム業界のスーパーアイドルを目指す3人組「バーディーガールズ」。彼女たちのファーストライブが去る3月27日、銀座の山野楽器JAM SPOTにて田畑奈穂美（たばたなほみ）チャンの司会で行われた。メインは、相生恵美（あいおいえみ）チャン、鎌田朱美（かまたあけみ）チャンの歌のお披露目。デビューイベントなので緊張しているかと思いきや、最初から最後まで騒ぎっぱなし／ とてもリラックスしてたけど、ファンからの質問攻めにはちょっとタジタジ!?

最後の握手会は、ファンサービスも欠かさずニッコリ。そんな3人に読者へのメッセージをもらってきた。「3人が一生懸命歌った曲が入っているので、9月発売予定のメガドライブCD-ROMソフト『アルシャーク』を買ってくださいネ♡」だって。ウ〜ン、うちはPCエンジンなんだけど…。まあ、いいか（笑）。

⇧バーディーガールズ。左から、相生恵美、田畑奈穂美、鎌田朱美チャン♡

ランガイ情報：バーディーガールズがパフと改名。今後の活動は、5月3日の12:00と14:00八王子そごう屋上でイベント、6月3日〜6日東京おもちゃショーでは毎日、ライブを行う予定。

Scope 世界で一番強いのは誰だ!? 今、異種格闘技がおもしろい

世の中に世界一強い人間はいったい何人いるんだろう——そんな疑問を持ったコトってない？ だって、一番は1人しかいないハズなのに、世の中には"世界一"が何人もいるんだもん。では、誰が本当に一番強いのか？ それを確かめるとても簡単な方法、それは実際に闘わせてみればイイ。だからこそ、現在の格闘技界では各団体の枠を越えた交流戦が実現しているんだろう。しかもそれは、様々なメディアに影響を与え、大変な盛り上がりを見せている。

というワケで、今回は格闘技に関する情報を集めてみた。どれも格闘技にすべてを賭けている男（女）たちの熱い魂の叫びが耳に届いてくるようなモノばかり。初心者のキミでも、これを体験すれば、明日から格闘技ファンになっているかもね!?

GAME ストリートファイターIIダッシュ

⬆拳法、レスリング、忍術など、異種格闘技がいっぱいだゾ

ご存じ、現在の格闘ゲームブームの火付け役、異常なまでの人気を博した『ストリートファイターIIダッシュ』。個性豊かな12人の格闘家から1人を選んで闘う1対1の異種格闘技戦。6月にはPCエンジンにも移植・発売が決まったし、元祖異種格闘ゲームはまだまだ健在である。

CINEMA 帝王伝説

⬆トミーと闇の格闘王・ブラカス（右）の視殺戦!!

⬆テコンドー五段のフィリップ・リー。超カッコいいぞ!!

殺された親友の仇を討つために2人の格闘家が闇の格闘王に挑む、『帝王伝説』。死ぬまで闘うと言う過酷なルールの中で主人公トミーは、異種格闘家たちと激闘を繰り広げる。監督はロバート・ラドラー。主演のフィリップ・リーとエリック・ロバーツはテコンドーの有段者。共演者も格闘技の経験者ばかりで、手に汗握るリアルな闘いは見応え十分。公開中。（上映時間／1時間42分）

BOOK となりの格闘王

⬆秋田書店より税込390円で発売中

明るくひょうきんで、誰にでも好かれる近所のお兄ちゃん…。そんな感じのする格闘家・佐竹雅昭。彼のリアルタイムでの闘いを同時に描いているのが、このコミック『となりの格闘王』だ。キミの知らない佐竹選手に会えるゾ。

FIGHT リングス

⬆リングスのエース・前田日明の雄姿。世界の格闘王だ

世界中のさまざまな格闘技のプロフェッショナルが、統一のルールの中で闘いを繰り広げる『リングス』。格闘王・前田日明を中心に、世界の強豪が次々と手に汗握る名勝負が生み出されている。

Goods 交通事故の恐ろしさを遊びながら体験! 『クラッシュダミー』新シリーズ発売

子供が遊びながら交通事故の恐ろしさを学ぶ『クラッシュダミー』。昨年2月に発売以来、爆発的な人気で品切れ状態だったが、今年4月に新シリーズが登場。車とダミー人形の全16アイテムが順次発売となった。

もともとこれはアメリカのタイコ社がシートベルト着用キャンペーン用に開発したもの。自動車やバイクにダミー人形を乗せて壁に激突させれば、交通事故現場がリアルに再現。ダミー人形は首や手足がはずれたり目や耳が飛び出したりするという凝りようで、現場の惨状は実物以上!?

⬆ズラリと並んだダミー人形たち。中には赤ちゃんや犬まで…。リアルだ

でも、ダミーたちは丈夫な樹脂製。簡単に元通りになるから安心ね(!?)。値段は車が各1400～2800円、ダミー人形が各850円（すべて税別）。

■問い合わせ：株式会社ヨネザワ ☎03-3861-6361

⬆何度ぶつけてもダミーなら大丈夫。人間じゃこうはいかないけど

Goods バーチャルシューティング『ロックオン』 大ハシャギで戦争ごっこ!?

アメリカで超流行してるコンバットゲームを知ってる？ チーム毎に迷彩色のユニフォームなんか作って、森の中を転げ回ってライフル銃をドンパチ。弾はペンキが詰まったプラスチック弾で、大の大人が泥まみれのペンキまみれ。本人たちはジャン・クロード・バンダムやシュワルツェネッガーになりきって戦争ゴッコに大ハシャギというワケ。これハッキシ言って楽しそう。だが日本の場合、ペンキ弾ブッ放す場所なんてそうないし、大体、高性能なエアガンなど無闇に持ち歩けないお国柄。

ところがあのセガから、夢の？バーチャルシューティング光線銃『ロックオン』が登場した。これはシューターと標的のセットで、赤外線データ通信機能により正確な射撃を可能にした。複数プレイ時には標的を頭に付けてコンバットゲームが楽しめる。ヘッドアップディスプレイには得点のスコアを表示。チーム識別回路や正確な標準を知らせるロックオン機能も装備され、チームを組んで戦えばゲロ盛り上がること間違いナシ。有効射程距離55メートルという性能も本格的なプレイを約束してくれるぞ。さあ、仲間を集めろ!

■問い合わせ：株式会社セガ・エンタープライゼス ☎03-3743-7447

⬆光線銃バーチャルシューティング『ロックオン』。税別5800円で発売中

Report イベント会場に女子プロレスがやって来た!! 東西チャンピオン決定戦

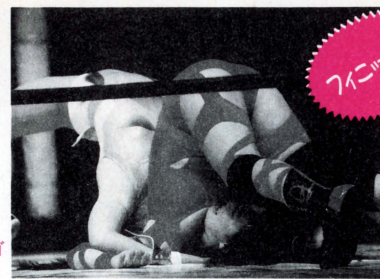
去る4月3日、池袋サンシャインシティにおいて、ヒューマン主催のイベントが開催された。そこではスーパーファミコンやPCエンジン版『ファイヤープロレスリング3』の「東西チャンピオン決定戦」が行われ、ゲーマーたちの熱い闘いが繰り広げられたのだ。

が、それを上回る熱闘が隣の特設リングで繰り広げられた。なんとJWP女子プロレスの選手による本物のプロレス試合が披露されたのだ!

第1試合は、コマンドボリショイ対キャンディー奥津。第2試合が6人タッグ、福岡晶(ひかり)、キューティー鈴木、ダイナマイト関西対プラム麻里子、尾崎魔弓、デビル雅美。実況は寺内½兵衛(はんべえ)。白熱した試合の後は、選手とのゲーム大会もあり、大盛況のうちに幕を閉じた。

ゲーム大会風景。白熱したバトルが展開された

JWPの選手が勢ぞろい。2試合ながら完全燃焼をしてくれた!

最後はキューティー鈴木のドラゴンスープレックスが決まった!!

選手と夢の対決!?

試合後はリング上でJWP選手とファンがタッグを組み、ヒューマンより6月発売予定『スーパーフォーメーションサッカー2』のゲーム大会。寺内½兵衛の軽快な司会のもと、キャンディー奥津組がみごと優勝!

賞品のスーパーファミコン手にキャンディー奥津選手(中)。右は実況・司会の寺内½兵衛

News 明日を夢見る若手の試合を完全収録! 『闘魂Vスペシャル Vol.14』

毎回TV放送されない名勝負が収録され、好評の闘魂Vスペシャル。今回のVol.14では、週刊プロレス誌の主催で行われた若手中心の興行"夢☆勝ちます"の模様を、ダイジェストを含めて完全収録。ヤングライオンと呼ばれる若手が充実している新日本プロレスだからこそ可能なこの大会。当日の組み合わせは未発表だったにもかかわらず異常な人気と興奮を呼び、アマレス三銃士など新日本プロレスの若い力が次々と登場する。新日プロの入門テストの模様や、闘魂三銃士がヤングライオンだったころの貴重な映像も収録され、ヤングライオンの"現在・過去・未来"が見られるスペシャル版だ。

ヴァリスより税込3800円で発売中。VHS。60分

Books なぜイモリが「ホレ薬」になったのか? 『イモリと山椒魚の博物誌』

"イモリの印"という言葉を知ってる人は少ないと思う。実はこれ、女性の密通を監視するための秘薬のこと。ほかにも"黒焼"などのホレ薬で名高いイモリについて、そして同じく両生類のサンショウウオについてマジメに研究しているのが、この『イモリと山椒魚の博物誌』(工作舎発行、税込2987円)という本。無表情な彼らがどうして怪しげな秘薬の材料にされたのかを、その生態と民間伝承から探っていく。

今では滅多に見かけないイモリとサンショウウオだが、かつては世の中を賑わしていたという。本書の興味深い内容に触れるにつれ、環境破壊の愚かさを感じずにはいられない。

碓井益雄著。本草学、民俗信仰から発生学まで網羅。図版も満載

Cinema とってもゾンビなカルト・ホラー『ブレインデッド』 アボリアッツ・ファンタGP作品

世界中で"映画祭"は1年間で実に120近くも催されている。権威と歴史のあるところではカンヌ、ベニス、ベルリンなどの国際映画祭が有名だが、開催形態とテーマのユニークさでは群を抜いて若者の熱狂的支持を得ているのがアボリアッツ国際ファンタスティック映画祭。スイスはアルプスの山中で毎年1月に開催される同映画祭は、当時無名のスティーブン・スピルバーグ監督の『激突/』を第1回('73年度)グランプリに選出。その目利きの確かさをアピールして以後は、新人監督の"憧れの"登竜門として認知されている。

そのアボリアッツ〜が今年度(第21回)の栄誉あるGPに選んだのが、この『ブレインデッド』だ。エロ・グロ・カルトホラーの宝庫でもあるアボリアッツ・エントリー作品中でも、飛び抜けてグロいスプラッタ(血しぶきドバドバ)な新手のゾンビ映画。そのベースとなるのが、ウブなマザコン青年とラテン系で情熱家の女の子の恋の成就ドラマというのも笑えるが、それを邪魔する障害もスゴい。なんとゾンビ化した青年の母親に、カンフーを使うゾンビ神父、ゾンビ看護婦、ゾンビベイビーと、ゾンビゾンビのオンパレード!

監督のピーター・ジャクソンはニュージーランド出身、ハロウィン生まれの32歳。『死霊のはらわた』の1作で、スプラッタ映画の巨匠の名を手中にしたサム・ライミ流ブラック・ユーモアのセンスを継承する、久々の実力派登場の予感がする。6月中旬公開(上映時間/1時間44分)

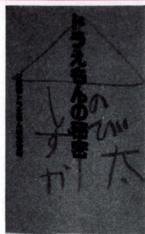
グロさもここまでやれば、笑えてしまうトリップ感覚!(マジで)

芝刈り機でゾンビを次々と…。爽快(そうかい)である

松竹富士株式会社配供

Books ドラえもんの知られざる実体に迫る！『ドラえもんの秘密』

「ウルトラマン」「サザエさん」と、このところ続いているデータ解析本ブーム。確かに不滅の人気を誇る題材ではあるけれど、ハッキリ言って僕たちにはどーもノスタルジックすぎるんだよね。そんななか、待ってましたの「ドラえもん」!! 僕たちの世代がやっと登場したワケだ。

さて、その本『ドラえもんの秘密』。内容は「野比のび太の家系総覧」をはじめ、「のび太はクラスで2番て本当か?」「どこでもドアの秘密」など素朴な疑問やウワサ話の真偽。さらに「ドラえもんの道具の構造」といった『ドラえもん』すべてにおける大研究レポートなのだ。

『ドラえもんの秘密』。株式会社データハウスより、税込1000円で発売中

参考資料文献はもちろん小学館のコミックス『ドラえもん』全43巻と『大長編ドラえもん』全11巻。文中の記載事項に関し、「ドラえもん」の参照箇所の巻数とページ数が欄外に事細かに掲載されている。この本を読むときは、当然ながら隣に『ドラえもん』を置いて楽しむべし。

Books 「宝島漫画改造計画」発動第１弾!! コミック『ここまでファンタジー』

『いきなり最終回』などのシリーズで知られる「ＪＩＣＣ出版」改め「宝島社」の新しい企画モノが立ち上がった。題して『宝島漫画改造計画』。第１弾が現在発売中の『ここまでファンタジー』だ。これは剣と魔法といったＲＰＧ風の約束事にとらわれずにファンタジーしてみようという描き下ろしのアンソロジーコミック。執筆者はファミマガで『ストリートファイターII －ＲＹＵ』を熱筆中の神崎将臣をはじめ、一本木蛮、大橋薫、くつぎけんいち、島田ひろかず、渡瀬希美など12人が集結。

６月には『宝島改造計画』シリーズの第２弾として、かつてのマンガの主流で今はギャグネタやパロディばかりが増えてしまった「スポ根」をテーマにした『ここまでスポ根』を発売する予定。他にも『ここまでラブコメ』『ここまでＳＦ』などアヤシくも（!?）楽しい企画が進行中。

Ａ５判、２３２ページ。宝島社より税込９９０円で発売中

People 斬新・奇抜で話題を振りまく！ ゲーム大好き！「電気グルーヴ」

今月は日本語によるラップサウンドという独自のジャンルでメジャー路線を走るバンド・電気グルーヴだ。

――業界きってのゲームフリークというのは有名なハナシですよね？

石野卓球（以下・石）「ゲームのイベントとかしてるから。ま、実際に俺と瀧はファミコンとかよくやるよ」

ピエール瀧（以下・ピ）「レコーディング終了後に、そのまま『ストII』の総当たり戦になだれ込んだり」

まりん（以下・ま）「俺は『ベラボーマン』が大好き!! 目覚めとともに、毎日４時間やってるんだ（笑）」

――作ってみたいゲームあります？

ピ「ジェットコースターのシミュレーション。自分で作ったコースを走らせるんだ。しくじると死ぬ（笑）」

――ＰＣエンジンで作りませんか？

石「どこかが使ってくれれば（笑）」

ピ「でも俺ら、スグ飽きるもんな！」

ま「ライブでも決めるのは曲順だけ。決めてしまうとやっぱり飽きるから」

――パワーの原動力はノリですか？

瀧「好きなコトをやるのがいちばん。何でも極めれば道は開ける!!」

――では、最後に今後の活動を。

石「5月21日に最新アルバム『フラッシュ・パパ　メンソール』をキューンソニーから発売します。聴いてね」

とにかく賑やかさは、会ってみてもそのまんま！ これからも更にアクティブな活動を期待してます。

電気グルーヴのメンバー。右からピエール瀧、石野卓球、まりん

電気グルーヴプロフィール

'90年結成。三波春男とジョイントライブ、浅草キッドと合同イベントなど、他に類をみない活動で各界に波紋を呼ぶ。昨年度はソニーレコード新人アーティストで売り上げNo.1を記録した

今月のプレゼント

メーカー各社のご厚意により、今月のプレゼントです。欲しい人はハガキに希望するプレゼント番号と住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を明記のうえ、下記まで。締め切りは5月29日必着。プレゼントの発送をもって発表とさせていただきます。

あて先

〒105 東京都港区新橋４-10-７
TIM PCエンジンFAN編集部
６月号 インフォ・プレゼント係

①５名

バンダイビジュアルからは『甲竜伝説ヴィルガスト』ＯＶＡ発売完結を記念して『ヴィルガスト 冒険パスポートセット』を３名の方に。バインダーとリフィルのキャラクタシートなど４点がセットになってるよ

②３名

黄蘭社からはナグザットより発売中のスーパーファミコン版アクションＲＰＧ『超魔界大戦どらぼっちゃん』の発売を記念して、オリジナルテレカを５名に

エニックスからは『ドラクエ』ワールドグッズの新商品よりプレゼント。大好評の「モンスターぬいぐるみシリーズ」の第４弾として、『ホイミンぬいぐるみ』（身長20センチ）を３名の方に！

③３名

CD

Pop'nツインビー

発売中 キング 1800円(税込)

同名のスーパーファミコンソフトのＢＧＭをフルアレンジした７曲を収録したイメージアルバム。ゲームのニューヒロイン、マドカちゃんのおしゃべりもアリ。実はこのアルバム、現在進行中の〝ウィンビー国民的アイドル化計画〟の第２弾。目玉は作曲・古川もとあき（矩形波倶楽部)、作詩・ウィンビーという豪華な（？）顔合わせが実現したイメージソング。またブックレットには、ツインビー、ウィンビー、マドカちゃんの座談会と楽しい企画がいっぱいだ。

ミュージック・フロム・ブランディッシュ2 ザ・プラネットバスター

発売中 キング 2800円(税込)

パソコンで人気の日本ファルコムのアクションＲＰＧ『ブランディッシュ２』。ＢＧＭをすべて収録したオリジナルサウンドトラックが早くも登場。作曲はもちろんファルコムサウンドチームＪ．Ｄ．Ｋ．が担当。

伝説のオウガバトル

発売中 データムポリスター 2400円(税込)

高い完成度で人気を博した、同名のスーパーファミコンソフトの全曲集。全46曲のうち、23曲はＭＩＤＩ音源によるアレンジバージョン。まるで映画のサントラのような壮大かつドラマティックな構成だ。

ナイトストライカー コンプリートアルバム

5/21発売 ポニーキャニオン 2500円(税込)

３年前にゲームセンターに登場し、隠れた名作と呼ばれた３Ｄシューティング『ナイトストライカー』。５月にはＭＥＧＡ-ＣＤ版が発売される。このアルバムはフルアレンジバージョン全17曲を収録している。

V・V（ヴイ・ファイブ）

5/21発売 ポニーキャニオン 1500円(税込)

『Ｖ・Ｖ』はあの激ムズシューティング『スラップファイト』の流れを組む、東亜プランの最新作。サイトロンレーベルのお約束、オリジナルサウンドからＳ．Ｅ．まですべてを収録したマニア必聴アルバムだ。

弦楽四重奏曲 モノポリー

発売中 アポロン 2800円(税込)

自他ともに認めるモノポリーフリーク、すぎやまこういち氏が音楽を手掛けたスーパーファミコン版『モノポリー』。弦楽四重奏のアダルトなムードが漂うアレンジバージョン６曲と、ゲーム中の全ＢＧＭを収録。

ナムコ ビデオゲームグラフティVol.8

発売中 ビクターエンタテインメント 2800円(税込)

『ソルバルウ』『ファイナルラップ３』など、ナムコのアーケードゲーム５タイトルからの選曲。オリジナルサウンドとアレンジがうまくミックスされ、全編ネオダンス調のテンポのある仕上がりとなっている。

Video

高校教師

5/1発売 パック・イン・ビデオ 9800円(税別)

３月までＴＢＳ系列で放映され、最高視聴率は30％を越えたという異色の恋愛ドラマが早くもビデオ化。禁断の園、女子校を舞台に繰り広げられる衝撃のドラマは、今までの恋愛モノの常識を越えた〝禁断の愛〟を描きセンセーショナルな話題を呼んだ。放送を見逃した人にはぜひオススメ。全４巻構成でＶＯＬ．１，２が同時発売。ＶＯＬ．３，４は５月28日に発売予定。

らんま½ TVタイトルズ

発売中 ポニーキャニオン 3800円(税込)

ＴＶアニメ『らんま½』のオープニング、エンディングの全16曲をすべて収録。しかもノークレジット、ステレオ録音の完全保存版だ。あのCoCo、ribbonなどの豪華キャストがうれしい。

TOTTOI（トットイ）

5/21発売 ポニーキャニオン 4800円(税込)

美樹本晴彦がキャラクタデザインを手掛けた劇場用アニメのビデオ化。地中海を舞台に、少年トトイとアザラシの友情を描いた物語。タレントとして活躍中の高橋リナが主題歌を歌っている。

パーフェクト・ナイジェル・マンセル

発売中 ポニーキャニオン １万2000円(税込)

'80年オーストラリアＧＰでのデビュー以来、サーキットを走ること13年。無冠の帝王と呼ばれたマンセルは、昨年ついに悲願のワールドチャンピオンを獲得。そして長いＦ１人生にピリオドを打った。豪華ＢＯＸ仕様・３巻スペシャルセットのこの作品は、マンセルがファンに贈るラストメモリアルとなる。特典としてオリジナルＴシャツとキャップが付いている。限定3000本のみの発売なので、欲しい人はお早めに。

銀河（ぎんかわ）の魚（うお）

5/21発売 ソニー・ミュージック 4300円(税込)

絵本作家として知られるたむらしげるが自ら制作に当たったオリジナルアニメ。透き通るようなイメージを持った、たむら氏の美しいイラストがそのまま動き出すハイクオリティ映像は圧巻。

グラン・ブルーの世界

発売中 フォックスビデオ 7800円(税別)

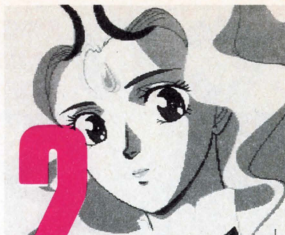
美しい海の映像とともにイルカと人間の交流を描き、見る者に感動を与えた『グラン・ブルー』のメイキングビデオ。特殊カメラを使っての水中撮影シーンなど、貴重な映像がもりだくさんだ。

はみだし情報 キングから、人気のファルコムレーベル、コナミレーベルの初期の名作あわせて10タイトルが、2200円の低価格で再販されることが決定。『ミュージック・フロム・イース』『交響曲イース』、『ＳＮＡＴＣＨＥＲ（パソコン版）』『コナミ・ゲームミュージックコレクションＶｏｌ．０』など、５月21日に一挙発売!!

PC ENGINE
最新データバンク
DATA BANK

PCエンジンソフトの最新売れ行き動向と、読者アンケートによる「前人気」「移植希望」データを速報でお伝えするこのコーナー。今月は『ストIIダッシュ』の移植が決定した影響か、「前人気」と「移植希望」のコーナーで新たな動きが見られた!!

月間売り上げBEST10 MONTHLY HIT CHART
(2月27日▶3月29日)

1 ⬆下馬評通りトップを取ったのは『ゼロヨンII』

2 ⬆『天使の詩II』は、非常に好調であった

前月	ソフト名	ポイント	メーカー名	ジャンル 媒体	発売日 価格(税別)
初	1 ゼロヨンチャンプII	539	メディアリング	レース CD	'93年3月5日 7800円
初	2 天使の詩II 堕天使の選択	407	日本テレネット	ロールプレイング CD	'93年3月26日 7800円
初	3 トップをねらえ! GunBuster VOL. 2	139	リバーヒルソフト	アドベンチャー CD	'93年3月26日 6800円
初	4 ダンジョン・エクスプローラーII	118	ハドソン	ロールプレイング CD	'93年3月26日 6800円
初	5 信長の野望 武将風雲録	109	光栄	シミュレーション CD	'93年2月27日 13800円
−	6 ブライII 闇皇帝の逆襲	92	リバーヒルソフト	ロールプレイング CD	'92年12月18日 7800円
初	7 フォーセットアムール	75	ナグザット	アクション CD	'93年3月26日 7600円
初	8 ムーンライトレディ	73	NECホームエレクトロニクス	アドベンチャー CD	'93年3月26日 6800円
初	9 英雄三国志	44	アイレム	シミュレーション CD	'93年3月26日 7700円
2	10 ボンバーマン'93	36	ハドソン	アクション Hu	'92年12月11日 6500円

※ポイントは、㈱あくとをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数を掛けて算出したものです。

2月27日▶3月29日発売の新作

- 2月27日(土)信長の野望　武将風雲録
- 3月5日(金)ゼロヨンチャンプII
- 3月12日(金)双截龍II THE REVENGE
- 3月19日(金)CDバトル　光の勇者たち
- 3月19日(金)ジム・パワー
- 3月26日(金)英雄三国志
- 3月26日(金)ダンジョン エクスプローラーII
- 3月26日(金)天使の詩II　堕天使の選択
- 3月26日(金)トップをねらえ! GunBuster VOL.2
- 3月26日(金)フォーセットアムール
- 3月26日(金)ムーンライトレディ

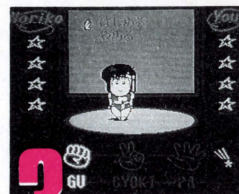
Hit Chart Voice

実売価格2万円台のDUO-R!!

今月の注目点は、何といっても3月25日に発売された「DUO-R」の動向である。「DUO」の廉価版として鳴り物入りで登場したわけだが、実際の売れ行きはいまひとつだったようだ。発売日直後には新製品というメリットと、主要都市のディスカウント店では、実際の売値が3万円を切ったことも影響し、非常に良いスタートダッシュを見せていたが、その後はピッタリと動きが止まっている。一方、首都圏ではDUO-Rと3千円ほどしか違わない値段をつけられたDUOが売れ行きを延ばし、品切れ店が出ているようだ。そして今月は、周辺機器の新ハード である「メモリーベース128」が発売された。こちらは全国的に品が薄く、また急な発売だったためか、ユーザーがその存在を知らないために、まったくと言っていいほど売れていない。

さて、ソフトの動向であるが、今月は『ゼロヨンII』と『天使の詩II』の2本が完売に近い好調な成績を残している。特に『ゼロヨンII』は発売される前から再販が決定していたほどの、異常な人気を見せていた。他には美少女ものの『フォーセット』と『ムーンライト』が好調のようだ。

3 ⬆意外に伸び悩んだ『トップVOL.2』

来月だが、シューティングの決定版ともいえる『ウインズ・オブ・サンダー』が登場する。シューティングが売れない今の市場で、どこまで健闘するか、非常に楽しみなところだ。

来月の注目ソフトはコレだ!!

⬆シューティング不況の中頑張ってほしい『ウインズ』

前人気 BEST10

『ストIIダッシュ』初登場2位

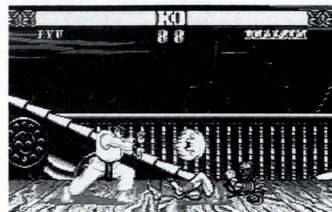
先月、移植が発表された『ストIIダッシュ』が、初登場で堂々2位へ踊り出た。しかし『カブキ伝』は、その猛攻をかわし5ヵ月連続の首位をガッチリとキープ、天外魔境の強さをアピールした。来月は、この2本の首位争いがさらに激しくなることだろう。また、今月は『ラングリッサー』と『パトレイバー』の2タイトルも、ランキングに初登場している。

順位	前回	ソフト名	メーカー名	得票	開発状況	コメント
1	1	天外魔境 風雲カブキ伝	ハドソン	271	90%	発売日が7月10日にきまり、開発はいよいよ大詰めに差しかかる…。
2	初	ストリートファイターII ダッシュ	NECホームエレクトロニクス	216	90%	ほとんど完成状態にあるとか…。後は、微調整のみとの話である。
3	2	モンスターメーカー 闇の竜騎士	NECアベニュー	152	95%	雑誌で公開できる情報も限界に達し、あとは発売しかない状態とか。
4	4	卒業 グラデュエーション	NECアベニュー	130	90%	現在最終段階。パラメータの調整を行い、バランスを整えている。
5	11	イースIV The Dawn Of Ys	ハドソン	107	30%	画面写真も公開され、開発は本格的に始動。順調に進行中である。
6	8	風の伝説 ザナドゥ	日本ファルコム	97	80%	順調に進展中。ほぼシステムも組み上り、それぞれ新しい段階に。
7	5	ドラゴンナイトIII	NECアベニュー	91	70%	再び練り直し中とか…。パソコン版とは違った作品になりそうだ。
8	初	ラングリッサー 光輝の末裔	日本コンピュータシステム	72	90%	開発は順調に進み、アテレコは無事終了。音声調整に入っている。
9	6	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説	日本テレネット	45	0%	現在、越智先生は前作を越えたストーリーを作成するために構想中。
10	初	機動警察パトレイバー シャフト編	リバーヒルソフト	41	0%	シナリオはオリジナルのシャフト編に、新たな部分を加える予定。

移植希望 BEST10

期待のソフト『セーラームーン』

『ストIIダッシュ』の移植が決定されたことにより、新たな移植の可能性を求めランキングにも微妙な変化があった。その中で今回注目したいのは、初登場10位の『セーラームーン』だ。移植希望のランキングでゲームボーイ版が入るのは初めてのこと。このゲームは美少女の主人公が活躍する作品。また今月は、同アニメのPCエンジン版ソフトの発売が決定した。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	得票
1	1	パソコン プリンセスメーカー	シミュレーション	176
2	2	業務用 ストリートファイターII ダッシュ ターボ	アクション	113
3	4	パソコン エメラルド・ドラゴン	ロールプレイング	107
4	3	メガドライブ 聖魔伝説3×3EYES	ロールプレイング	73
5	9	メガドライブ ぷよぷよ	パズル	67
6	初	パソコン 3×3EYES	アドベンチャー	59
7	6	業務用 餓狼伝説2	アクション	58
8	5	スーパーファミコン ファイナルファンタジーV	ロールプレイング	54
9	8	パソコン ぽっぷるメイル	ロールプレイング	47
10	初	ゲームボーイ セーラームーン	アクション	38

ほぼ完璧な移植がほどこされた『ストIIダッシュ』。来月号は首位を狙う!?

ついにパソコン版もランクインした『3×3 EYES』。時代を作るのか!?

ゲーム成績表 BEST20 〈操作性編〉

新作では『天使の詩II』が健闘

今回は、ゲーム成績表の中から「操作性」の項目を抜き出しランキングを出してみた(タイトルの後ろにある丸カコミ数字は全471本中の総合順位)。今年になって発売された作品の中では、異色の宗教RPG『天使の詩II』が健闘し、ランキングに入っている。

順位	ソフト名	ポイント	順位	ソフト名	ポイント
1	天外魔境II卍MARU①	4.533	11	ボンバーマン'93㉑	4.253
2	マジカルチェイス③	4.461	12	パロディウスだ/⑱	4.244
3	SUPER桃太郎電鉄⑨	4.458	13	SUPER桃太郎電鉄II⑪	4.238
4	SNATCHER②	4.450	14	天外魔境⑧	4.177
5	桃太郎伝説II⑤	4.355	15	ガンヘッド㊲	4.175
6	ドラゴンスレイヤー英雄伝説⑬	4.312	16	桃太郎伝説ターボ⑰	4.168
7	イースI・II④	4.312	17	イースIII ワンダラーズフロムイース㉒	4.168
8	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II⑥	4.308	18	ゲート・オブ・サンダー㉚	4.153
9	グラディウスII ゴーファーの野望⑳	4.289	19	天使の詩II 堕天使の選択㉓	4.142
10	ソルジャーブレイド㊷	4.288	20	うる星やつら STAY WITH YOU⑦	4.140

キャラクタ性が豊かな『ラングリッサー』。これからの動向に期待したい…

総合成績でも23位の『天使の詩II』。とっても宗教色が強いゲームなのだ

※「前人気」と「移植希望」のランキングは、アンケート葉書の中から任意に1000通を抜き出し、その得票数で順位を出しています。「ゲーム成績表」のポイントは5点満点です。ランキング中の前回順位に「初」とある作品は、今月初めてチャートに登場した作品を意味します。なお、同順位では表記外、切り捨てられた値によって順位を決定しています。

ソフト合計120本

アンケートに答えてゲームをもらおう！

読者プレゼント

応募のきまり

次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号を１つ（①〜⑥）書き、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）41円切手を貼ってポストまで／　締め切りは5月28日（必着）、発表は6月30日発売の8月号です。

今号のプレゼント　各20名様

①A列車で行こうIII……30
②天外魔境　風雲カブキ伝……36
③クイズキャラバン　カルトQ……40
④1552天下大乱……78
⑤スタートリング・オデッセイ……86
⑥ストリートファイターIIダッシュ……付録

（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

アンケート

1 今号の記事の中でおもしろかったものを表１から3つ選び、番号をおもしろかった順に書いてください。

2 今号の記事の中でつまらなかったものを表１から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

3 これから買おうと思っているゲームを表４から2つ選び、番号を書いてください。買いたいものがない場合は「ナシ」と書いてください。

4 今後、本誌で特集してほしいゲームを表４から2つ選び、番号を書いてください。

5 攻略特集してほしいゲームを表４から2つ選び番号を書いてください。

6 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

7 本誌以外によく読む雑誌を表２から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。

8 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表３から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。

9 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表３から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。

10 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を１つ選んでください。
①とても高いと思う。
②少し高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。

11 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を選んでください（複数回答可）。
①新作の記事が読みたかった。
②巻頭の特集記事が面白そうだから。
③付録が欲しかった。
④ウルテクが知りたくて。
⑤読者ページが面白そうなので。
⑥新作の発売情報が知りたくて。
⑦毎月定期的に購入しているため。
⑧その他。

12 CD-ROMソフトが遊べる機種（CD-ROM²システム、スーパーCD-ROM²、PCエンジンDUO、PCエンジンDUO-Rなど)を所有していますか。いずれかを選び○で囲んでください。

13 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。所有しているものがない場合は「ナシ」と書いてください。
①PCエンジンマウス
②コードレスマルチタップセット
③コードレスパッド
④バーチャルクッション
⑤メモリベース128

14 「レーザーアクティブ」について、あてはまる番号を選んで下さい。
①レーザーアクティブ本体のみ購入したい。
②レーザーアクティブ本体とLD-ROM²コントロールパックを購入したい。
③レーザーアクティブ本体とMEGA-LDコントロールパックを購入したい。
④現在、購入を検討中である。
⑤購入予定はない。

15 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦レース
⑧デジタルコミック
⑨その他

16 今月の特別付録「ストリートファイターIIダッシュ　完全ガイドブック②」について、あてはまる番号を１つ選んでください。
①とても面白かった。
②面白かった。
③何も思わない。
④特に必要はなかった。
⑤必要なかった。

17 ハガキ裏の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い（5）・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です。

キャラクタ　キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音　BGM、効果音の完成度や、ビジュアルとの相性度をチェック。

お買い得度　販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性　キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

4月号読者アンケート当選者発表（敬称略）

①CAL II
- 北海道／大江　祐介・19歳
- 秋　田／川崎　俊成・18歳
- 茨　城／伊藤　和行・17歳
- 栃　木／穂田　誠・14歳
- 埼　玉／片桐　勝・18歳
- 千　葉／大木　隆弘・16歳
- 東　京／宇野沢浩之・18歳
- 　　　／津口　俊樹・？歳
- 神奈川／福島　大三・16歳
- 岐　阜／久松　一也・17歳
- 愛　知／永田　一郎・23歳
- 三　重／横山　祐記・15歳
- 京　都／縄田　憲一・20歳
- 兵　庫／楠瀬　明男・22歳
- 鳥　取／遠藤　正人・15歳
- 広　島／田中　靖哲・17歳
- 山　口／大嶋　裕二・15歳
- 高　知／岩貞　直人・13歳
- 福　岡／高橋　壮大・20歳
- 大　分／武吉　敬一・20歳

②フォーセットアムール
- 北海道／越後　正一・20歳
- 青　森／斉藤　優・18歳
- 秋　田／伊藤　博郎・18歳
- 群　馬／石原　広・26歳
- 埼　玉／大和田　聡・15歳
- 東　京／森　大輔・17歳
- 神奈川／馬場　俊介・18歳
- 新　潟／山口　洋・15歳
- 福　井／杉田　真一・14歳
- 静　岡／河原崎龍俊・16歳
- 滋　賀／川延　友弘・15歳
- 大　阪／大西祐喜子・21歳
- 兵　庫／平野　義彦・14歳
- 和歌山／小林　健作・13歳
- 鳥　取／針田　英樹・21歳
- 岡　山／長谷川武徳・18歳
- 広　島／恵谷　和弘・16歳
- 香　川／三浦　孝之・21歳
- 長　崎／三岳　智晴・14歳
- 大　分／佐藤　裕久・18歳

③ムーンライトレディ
- 岩　手／板垣　英幸・19歳
- 宮　城／相澤　利典・15歳
- 山　形／鈴木　俊之・19歳
- 栃　木／岡崎　毅士・19歳
- 群　馬／白岩　誠人・15歳
- 東　京／小林　章浩・18歳
- 　　　／佐々木祐一・16歳
- 神奈川／長浜　仁・19歳
- 石　川／荒木　博光・19歳
- 福　井／大谷　保博・15歳
- 静　岡／伊藤　一臣・17歳
- 大　阪／藤田　正樹・16歳
- 広　島／卜部誠一郎・14歳
- 山　口／北野　勉・14歳
- 徳　島／春藤　直哉・17歳
- 香　川／古川　裕司・？歳
- 高　知／野本　知行・17歳
- 佐　賀／松浦　達也・14歳
- 熊　本／古澤伸太郎・14歳
- 沖　縄／玉城　寛喜・14歳

④信長の野望　武将風雲録
- 北海道／後藤　悟・15歳
- 宮　城／内海竜太郎・17歳
- 茨　城／岡田　正隆・19歳
- 埼　玉／佐々木雄介・17歳
- 東　京／松元　太郎・15歳
- 　　　／村井　広樹・22歳
- 神奈川／鹿島　直・16歳
- 石　川／谷猪　遼介・15歳
- 静　岡／桜田　直彦・30歳
- 三　重／堀川　哲司・？歳
- 京　都／小島　康行・17歳
- 大　阪／羽山　生・20歳
- 奈　良／渡　和孝・12歳
- 岡　山／松村　謙・17歳
- 広　島／安食　崇之・17歳
- 徳　島／井上　大輔・16歳
- 福　岡／近藤　一也・14歳
- 大　分／広末　雅幸・16歳
- 宮　崎／上山　孝二・18歳
- 鹿児島／南　智昭・15歳

⑤英雄三国志
- 北海道／林　星児・16歳
- 岩　手／小向　浩子・36歳
- 宮　城／高橋　恵一・13歳
- 秋　田／赤上　隼・13歳
- 群　馬／木村　崇・14歳
- 千　葉／真柄　弘継・27歳
- 東　京／宮下　直人・17歳
- 長　野／伴野　貴也・14歳
- 新　潟／霜鳥　洋・14歳
- 福　井／山本　誉磨・15歳
- 愛　知／諏訪健太郎・15歳
- 京　都／工藤　晃一・13歳
- 大　阪／森長　孝行・16歳
- 奈　良／清家　武志・14歳
- 鳥　取／西谷　晃一・16歳
- 岡　山／草木　友宏・16歳
- 山　口／上田　修司・17歳
- 徳　島／近藤　孝徳・16歳
- 佐　賀／末次　修一・17歳
- 長　崎／山口　昭・16歳

⑥トップをねらえ／GunBuster VOL.2
- 青　森／野上　泰大・15歳
- 宮　城／庄子　義宏・25歳
- 山　形／大熊　務・15歳
- 埼　玉／橋本　文江・25歳
- 千　葉／北条　和明・25歳
- 東　京／庫本　学・22歳
- 　　　／崎野　浩士・12歳
- 新　潟／関根　貴幸・14歳
- 石　川／中塚　政次・37歳
- 愛　知／袴田　誠一・15歳
- 三　重／三杉　貴紀・15歳
- 京　都／畑　喜代孝・21歳
- 兵　庫／井澤　誠・17歳
- 和歌山／田中　常友・18歳
- 鳥　取／勝井　美希・23歳
- 岡　山／中山　輝正・19歳
- 高　知／塩崎　敦司・22歳
- 佐　賀／吉田　健一・16歳
- 長　崎／青木　貴博・15歳
- 大　分／田本　陽一・16歳

※１.雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※２.賞品の発送は、当選発表後１〜２カ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承下さい。

表1　今号の記事

No.	表1　今号の記事
1	表紙
2	〔総力特集①〕『イースIV　The Dawn Of Ys』画面写真初公開 イース大全　～アドルの冒険史～
3	〔総力特集②〕卒業　グラデュエーション 高校教師入門ガイド
4	〔NEWS〕レーザーアクティブ　LD-ROM² 最新ソフト情報
5	アートディンク
6	ハドソン
7	NECアベニュー
8	アスク講談社
9	日本コンピュータシステム
10	レイ・フォース
11	ナグザット
12	ビクターエンタテインメント
13	マイクロネット
14	日本ファルコム
15	OTHER MAKERS
16	READER'S LAND
17	インフォスクラム
18	PC ENGINE DATA BANK
19	〔ATTACK SPECIAL〕ウインズ・オブ・サンダー
20	UL-TECH Wonder Land
21	新作発売カレンダー
22	〔SPECIAL EDITION〕わくわく美少女ランド 第3回　春のヘアカタログ
23	〔特別付録〕ストリートファイターIIダッシュ 完全ガイドブック②

表2　雑誌名

No.	表2　雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊮PCエンジン
3	電撃PCエンジン
4	ファミリーコンピュータマガジン
5	スーパーファミコンマガジン
6	週刊ファミコン通信
7	HIPPON SUPER
8	㊮スーパーファミコン
9	THE　スーパーファミコン
10	電撃スーパーファミコン
11	ゲームボーイMagazine
12	ゲームボーイ
13	メガドライブFAN
14	㊮メガドライブ
15	Beep／メガドライブ
16	電撃メガドライブ
17	V　JUMP
18	テクノポリス
19	LOGIN
20	コンプティーク
21	POPCOM
22	電撃王
23	MSX・FAN
24	ゲーメスト
25	ゲーム・ユウ
26	コロコロコミック
27	コミックボンボン
28	週刊少年ジャンプ
29	週刊少年サンデー
30	週刊少年マガジン
31	週刊少年チャンピオン
32	月刊少年ガンガン
33	その他

表3　機種名

No.	表3　機種名
1	ファミコン
	ツインファミコン
	ファミコンタイトラー
2	スーパーファミコン
3	PCエンジン
	PCエンジン　コアグラフィックス
	PCエンジン　コアグラフィックスII
	PCエンジン　シャトル
4	PCエンジン　スーパーグラフィックス
5	CD-ROM²システム
6	スーパーCD-ROM²
7	PCエンジンDUO
8	PCエンジンDUO-R
9	PCエンジン　LT
10	PCエンジン　GT
11	スーパーシステムカード
12	レーザーアクティブ　LD-ROM²(7月発売予定)
13	レーザーアクティブ　MEGA-LD(7月発売予定)
14	MSX、MSX2
	MSX2+、MSX　turboR
15	セガマスターシステム
16	メガドライブ
17	メガドライブ2
18	MEGA-CD
19	MEGA-CD2
20	WONDERMEGA
21	PC-8801シリーズ
22	PC-9801シリーズ
23	X68000シリーズ
24	FM-TOWNS
25	FM-TOWNS　マーティー
26	TERA DRIVE
27	ゲームボーイ
28	LYNX
29	ゲームギア
30	NEO・GEO
31	その他
32	何も持っていない
33	とくに買いたくない

表4　ゲーム名

No.	表4　ゲーム名
1	蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史
2	アドベンチャー　オブ　マミーヘッド
3	アルガノス
4	アルザディック
5	アルシャーク
6	アンジェラス2　ホーリー・ナイト
7	イースI・II
8	イースIII　ワンダラーズフロムイース
9	イースIV　The Dawn Of Ys
10	伊賀忍伝　凱王
11	1552天下大乱
12	井上麻美　この星にたったひとりのキミ
13	イメージファイトII
14	インペリアル・フォース
15	ヴァリス ビジュアル集
16	WIZARDRY　I・II
17	WIZARDRY V
18	ウインズ・オブ・サンダー
19	宇宙戦艦ヤマト
20	うる星やつら　STAY WITH YOU
21	英雄三国志
22	A列車で行こうIII
23	エグザイルII　邪念の事象
24	F1 CIRCUS SPECIAL
25	F1 CIRCUS'92
26	エメラルド・ドラゴン
27	オーロラクエスト　おたくの星座　IN ANOTHER WORLDS
28	OFF THE WALL
29	改造町人シュビビンマン3　異界のプリンセス
30	風の伝説ザナドゥ
31	キアイダン00
32	機動警察パトレイバー　シャフト編(仮称)
33	GALAXY刑事GAYVAN
34	ギャラクシーフォースII
35	CAL II
36	巨大アリの恐怖　IT CAME FROM THE DESERT
37	銀河お嬢様伝説ユナ
38	クイズキャラバン　カルトQ
39	クイズ殿様の野望
40	クイズの星
41	グラディウスII　ゴーファーの野望
42	クレスト・オブ・ウルフ
43	芸者ウォーリアーズ
44	ゲイングランドSX
45	ゲート・オブ・サンダー
46	激写ボーイ
47	幻夢大陸オーレリア
48	コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ
49	コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説
50	コズミック・ファンタジー　ビジュアル集
51	コットン
52	ゴッドパニック　至上最強軍団
53	サークI・II
54	サイキック・ディテクティヴ・シリーズ　vol.3 AYA
55	サイキック・ディテクティヴ・シリーズ　vol.4 オルゴール
56	サイレントメビウス
57	ザ・プロ野球SUPER
58	沙羅曼蛇
59	三國志III
60	CD電人　ロカビリー天国
61	CDバトル　光の勇者たち
62	シェイプシフター　魔界英雄伝
63	Jリーグ　グレイテストイレブン
64	シムアース
65	ジム・パワー
66	シャーロック・ホームズの探偵講座
67	シャーロック・ホームズの探偵講座II
68	雀偵物語3　セイバーエンジェル
69	上海III　ドラゴンズアイ
70	シルフィア
71	真・女神転生
72	スーパーシュヴァルツシルト2
73	スーパーダライアス
74	スーパーダライアスII
75	スーパー麻雀大会
76	SUPER桃太郎電鉄II
77	SUPER雷電
78	スーパーリアル麻雀スペシャル　ミキ・カスミ・ショウコの思い出より
79	スタートリング・オデッセイ
80	STARパロジャー
81	スターモビール
82	ストライダー飛竜
83	ストリートファイターIIダッシュ
84	SNATCHER
85	スプリガンmark2　リ・テラフォーム・プロジェクト
86	スペースファンタジーゾーン
87	スライムワールド
88	ゼロウイング
89	ゼロヨンチャンプ
90	ゼロヨンチャンプII
91	SWORD MASTER
92	卒業　グラデュエーション
93	ソルジャーブレイド
94	ダイノフォース
95	ダウンタウン熱血行進曲　それゆけ大運動会
96	ダウンタウン熱血物語
97	双截龍II　THE REVENGE
98	誕生　デビュー
99	ダンジョン エクスプローラーII
100	ダンジョン・マスター　セロンズ・クエスト
101	断層都市ストレイロード
102	チキチキボーイズ
103	チャンピオンシップ・ラリー
104	超兄貴
105	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー
106	超時空要塞マクロス　永遠のラヴソング
107	超時空要塞マクロス2036
108	つっぱり大相撲　平成版
109	TECMO WORLD CUP スーパーサッカー
110	出たな!!ツインビー
111	テラクレスタII
112	TVスポーツ　アイスホッケー
113	TVスポーツ　バスケットボール
114	天外魔境II卍MARU
115	天外魔境III(仮称)
116	天外魔境　風雲カブキ伝
117	天使の詩
118	天使の詩II　堕天使の選択
119	天地を喰らう
120	トップをねらえ!　GunBuster VOL.1
121	トップをねらえ!　GunBuster VOL.2
122	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
123	ドラゴンナイトII
124	ドラゴンナイトIII
125	トラベラーズ!　伝説をぶっとばせ
126	TRAVEL　エプル
127	21エモン　めざせ!ホテル王
128	ネクスザール
129	眠れぬ夜の小さなお話
130	信長の野望　武将風雲録
131	パステルLime
132	パチ夫くん　笑う宇宙
133	バトルロードランナー
134	パラディオン
135	パロディウスだ!
136	パワースポーツ
137	パワーテニス
138	PC原人3
139	PC原人シリーズ　PC電人
140	PCココロン
141	ピーターパックラット
142	美少女戦士セーラームーン(仮称)
143	ファージアスの邪皇帝
144	ファイヤープロレスリング3　Legend Bout
145	フィーンドハンター
146	フォーセットアムール
147	ふしぎの海のナディア
148	ブライII　闇皇帝の逆襲
149	BLACK　HOLE　ASSAULT
150	プリンス・オブ・ペルシャ
151	ブルーフォレスト物語(仮称)
152	フレイ
153	プロ野球ワールドスタジアム'91
154	ヘルファイヤー
155	ホッパーキャット(仮称)
156	ぽっぷ'nまじっく
157	ボナンザブラザーズ
158	炎の闘球児ドッジ弾平
159	ホラーストーリー
160	ポリス・コネクション
161	ボンバーマン'93
162	麻雀オンザビーチ
163	麻雀レモンエンジェル
164	マイト・アンド・マジック3
165	マーブルマッドネス
166	マグナード
167	マジカルチェイス
168	マジカルパズル・ポピルズ
169	マジクール
170	魔物ハンター妖子　魔界からの転校生
171	魔物ハンター妖子　遠き呼び声
172	ミスティック　フォーミュラ
173	ムーンライトレディ
174	夢幻戦士ヴァリス
175	メタモジュピター
176	メタルエンジェル
177	もってけたまご(仮称)
178	モトローダーMC
179	桃太郎伝説ターボ
180	桃太郎伝説II
181	桃太郎伝説外伝　第1集
182	モンスターメーカー　闇の竜騎士
183	YAWARA!
184	幽☆遊☆白書
185	横山光輝　真・三国志
186	吉本新喜劇
187	ライザンバーIII
188	ラストハルマゲドン
189	ラプラスの魔
190	ラングリッサー　光輝の末裔
191	らんま1/2　打倒、元祖無差別格闘流!
192	Linda³
193	ルイン
194	LOOM
195	レインボーアイランド
196	レミングス
197	ロードス島戦記
198	ロードス島戦記2
199	ワルキューレの伝説

アンケートに答えるうえでの注意

アンケートにお答えしていただくうえで、お願いしたい点がいくつかあります。

まず、郵便番号や住所、氏名は正しく、しっかりと書いてください。せっかくプレゼントに当選しても「宛先不明」で賞品が届かない場合があります。次に、回答欄に記入するときは、ハッキリと数字や○の位置がわかるように書いてください。とくに6番目の移植希望のアンケート項目ですが、移植してほしいゲームの機種名、シリーズものの場合は何作目かも書いてください。「○○版(ゲーム名)○作目」と書いていただくのが理想的です。

よくあるケースとして、いくつか例を挙げておきますので、注意して回答してください。

『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』など移植希望のゲームがシリーズものの場合は、『ドラゴンクエストIII』『ファイナルファンタジーII』といったように、何作目にあたるかも表記してください。『天地を喰らう』『源平討魔伝』など、機種によって明らかにゲーム内容の違うものは、業務用、ファミコンと、その機種名も表記してください。MSX版『パロディウス』と業務用『パロディウスだ!』、またMSX版『グラディウス2』と業務用『グラディウスII』など名前や内容は似ていても、ゲームとしてはまったく別のものも機種名やゲーム名がハッキリとわかるように表記してください。

みなさんのたくさんのご応募をお待ちしています。

Maker Land

NECアベニュー

年末からの沈黙を破って再度登場。オリジナルのボスに驚け

スーパーダライアスII

CD
スーパーCD-ROM²専用
7月発売予定
7800円(税別)
シューティング
継続機能未定
80%(4月15日現在)

なんと5か月ぶりの再登場の『スーパーダライアスII』。何も情報の出なかった水面下で、着々と開発は行われていたようだ。今月はステージ4の月までを紹介していくぞ。

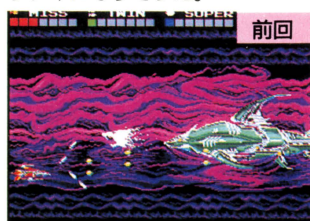
緊急再発進の『スーパーダライスII』に迫る!

昨年の末に紹介されて以後プッツリと音信不通になってしまった『スーパーダライアスII』だが、このたびめでたく復活することとなった。より完成度の高いものをとスタッフも鋭意開発している。夏までには発売される予定なのでもう少し待っていてくれ。

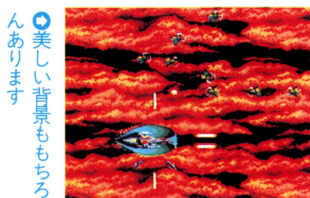
やっと戻ってきてくれた!

前作を越える完成度を目指して

前作の『スーパーダライアス』と比べると最初に気付くのは自機の大きさだろう。かなり大きくなってグラフィックのディテールも向上している。自機の大きさにあわせて敵キャラもかなり大きくなって迫力が増したぞ。

業務用のオープニングや、デモなども完全に再現されているし、オリジナルのボスキャラも巨大なヤツがガンガン登場してくる。とにかく前作をはるかに越えるクオリティになりそうだ。

キャラクタが大きいから細かく描けている

美しい背景ももちろんあります

前回の自機。今見るとやや小さい

今回。左と比較してみてください

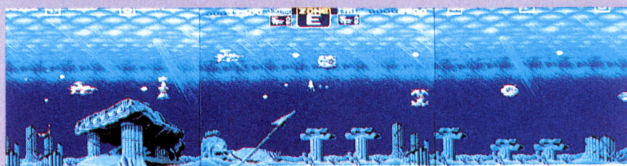
好みの難易度でプレイできる

前作では隠しコマンドだった難易度セレクトだが、今回はコンフィグレーションが付いたので最初からあれこれと設定できるようになった。シューティングの得意でない人でも難易度を下げて自機を増やせば先へと進めるようになるぞ。秀逸なBGMを堪能することもできるのだ。

これがコンフィグ画面。サンプルなのでデバッグモードがついてます

業務用に見る『ダライアス』と『ダライアスII』の差

ハード的な差といえば筐体(きょうたい)が3画面から2画面の物に変わったことだろう。これはコンパクトにすることでゲームセンターに置きやすくするため。

ゲームのシステムではパワーアップのしかたが一新された。またレーザーが加わって攻撃力も増し、さらに核爆弾という全滅アイテムも登場したのだ。難易度の高さはあいかわらずで自機の装備をよりパワーアップさせるのは至難の業とされていたのは記憶に新しいところだ。

筐体の話題性以外にもグラフィック、サウンドのできは素晴らしかった

筐体のスケールは小さくなったが、まぎれもなく『ダライアス』の続編

『スーパーダライアスII』の"スーパー"な部分を徹底検証

タイトルに「スーパー」と付くからにはそれなりの要素があるはずだ。前作ではそれは26種類のボスキャラだったわけだが、今回はボスキャラ以外にもさらにスーパーな部分がある。

ここではそういった「スーパー」な部分を3つのパートにわけて検証していくことにする。

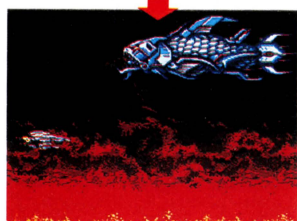
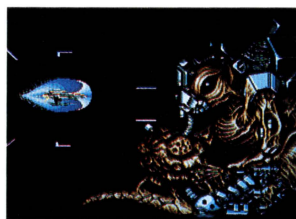
どこがどう凄くなったのか紹介！

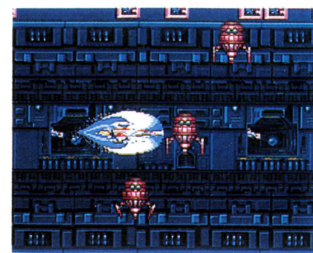
検証データ1 "スーパー"なボスキャラたち

PCエンジン版の『ダライアス』シリーズの売りといえば、やはりオリジナルのボスキャラたちになるだろう。前作で26体ものボスキャラを登場させてシューティングゲーマーたちの度胆を抜いたが、今回も巨大で強力なボスキャラが多数用意されている。前作で『ダライアスII』に登場するボスキャラはあらかた使用してしまったので、今回はのっけからオリジナルのボスが登場してくる。

また、前作のボスキャラたちもステージの途中に中ボスとして登場してプレイヤーに挑戦してくるぞ。前作で苦渋をなめさせられたヤツには強力なパワーアップでお返ししてしまおう。

中には2画面分もある巨大なボスもいるというから、腕に自信のあるプレイヤーは期待して待つべし。

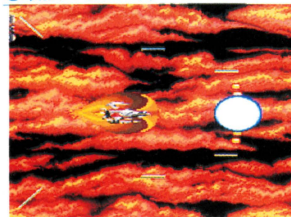
これは前作のボス

今回は中ボスとして登場。小さいながらもグラフィックは美しい

何かもの凄いボスもいますけど

この巨大な戦艦はひょっとして前作のグレートシングなのでは？

検証データ2 "スーパー"なパワーアップ

『ダライアス』から『ダライアスII』へとパワーアップは進化したがそれはこのPCエンジン版も同じこと。業務用と同じパワーアップができるのは当たり前。だが、編集部に来たサンプルには最強装備のさらに1つ上のパワーアップが入っていた。これは確定ではないがひょっとすると業務用を越えるパワーアップが入る可能性も出てきたぞ。手強いボスキャラなどには強力な武装で勝負を挑みたいものだ。

レーザーが撃てるようになったぞ

最強になれば怖いものなし！

前作では色のついた敵を倒すとパワーアップの玉がでたね

今回はこの敵編隊を倒すことでアイテムが出現するのだ

検証データ3 "スーパー"なサウンド

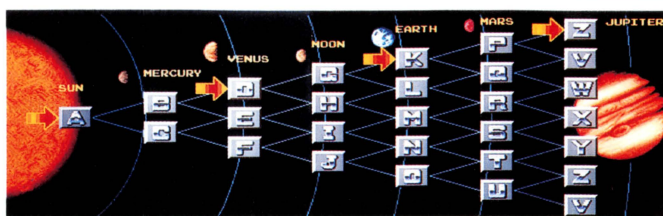
前作は業務用そのままのサウンドだったが、今回は全曲完全にアレンジされたサウンドになっている。また、立体音響を採用しバーチャルクッションにも対応してるぞ。

前作は業務用のまま

『II』ではバリバリのアレンジと立体音響で、もの凄いことになってるぞ

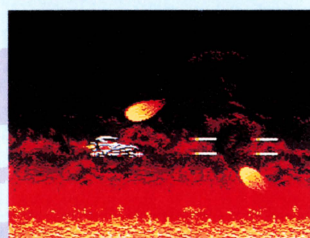
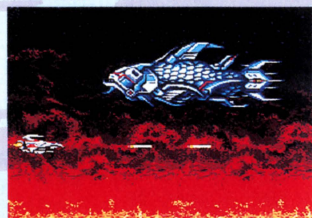
序盤4ステージで迫り来る魚介類のボス群

『スーパーダライアスII』のステージは全部で26。今回は太陽系の惑星が戦いの舞台になっている。1ステージをクリアして次に進むステージを選ぶのは前作と同じだ。太陽からスタートして木星まで行けばエンディングだ。今回は月までの4ステージでの戦いを紹介していくことにしよう。

それぞれのステージには当然、魚介類をモチーフとした巨大なボスキャラが待ち構えているぞ。各惑星の美しいグラフィックを堪能している暇があるかな。

太陽〈SUN〉ZONE A

ネオベルサー軍団との戦いは灼熱の恒星・太陽からスタートする。吹き上げるコロナの炎をものともせず突き進むシルバーホークに敵は容赦なく襲いかかってくるぞ。ここでは前作のAゾーンのボス、キングフォスルが中ボスとなって登場する。意外に強敵となっているので、注意しなければならない。

⇧太陽の上空を飛ぶシルバーホーク。背景がラスターしないのが寂しい

⇩ヌボーッと中ボスのキングフォスルが登場。かわいくなったか？

⇧吹き上げる炎塊、うまくかわせ

ボスキャラ

ゾーンAで登場するボスキャラはキンメダイをモチーフにしたゴールドアイズ。業務用ではミノカサゴのボスが2体登場したが、PCエンジン版ではこのデカイ魚1体のみだ。

残念ながら編集部に届いたサンプル版では攻撃をしてこなかったがその巨体をフルにいかした気の抜けない攻撃になるのは間違いないだろう。アームは外したくないね。

⇧キンメダイだけに弱点はやっぱり目だろうか。煮魚にすると美味しいぞ

水星〈MERCURY〉ZONE B〜C

太陽に一番近い星、水星。ゾーンのBとCはこの星での戦いになる。どちらも惑星上でのネオベルサー軍との戦いで、地上にいるキャラがいやらしい攻撃をしかけてくるぞ。

中ボスはBゾーンが前作のIゾーンで登場したガードサベージ。CゾーンではN前作のNゾーンでボスキャラだったハイパースティングがそれぞれ登場してくる。いくら中ボスに格下げされたといっても、その攻撃力はばかにならない。小さくなった分機動力を生かした攻撃でプレイヤーに迫ってくるぞ。

上下からの攻撃が厳しい鍾乳洞を抜けるといよいよボスキャラとの戦いが幕を開けるのだ。

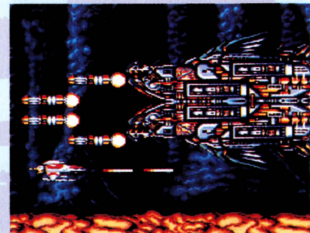
⇧美しい鍾乳洞での戦い

⇧ああ懐かしのハイパースティングが登場。核爆弾はこないか？

⇩洞窟に突入したシルバーホークの前に登場するガードサベージ

ボスキャラ

バックに金星を見ながらのボスとの戦い。Bゾーンのボスはまるで竜のようなガーデンイールだ。Cゾーンは業務用でもおなじみのアジの開きこと、キラーヒジア。どちらと戦うかはプレイヤーの選択しだい。どちらが強いかは腕しだい？

⇩パカッと開いて攻撃してくる！

⇧イールというと、うなぎ？　にしては結構怖そうだが…

金星〈VENUS〉ZONE D〜F

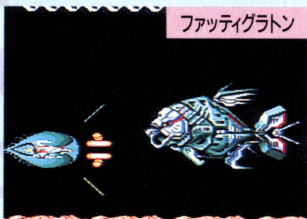
非常に酸性度の高い大気の金星が戦いの舞台だ。特に惑星の軌道上で戦うEゾーンは背景がとても美しい。反面、敵がみにくいので難易度も高いゾーンといえるだろう。

ゾーンD〜Fの中ボスはみんな前作にボスキャラとして登場した懐かしいやつらばかり。ビッグラジャーンヌは前作と同じDゾーンに中ボスとして登場する。リトルストライプも前作と同じEゾーンに出現。子供&突っ込み攻撃は健在か？　Fゾーンにはでぶっちょのピラニア、ファッティグラトンが登場するぞ。

しかし、どの中ボスもあまり前作のボスキャラのときとサイズが変わってないのには驚かされる。

⇧業務用では割りと楽に倒せた敵だがはたしてＰＣエンジン版は？

⇧背景と色が似ていて見づらい

⇧恐怖のカッターレーザーが来るか

⇧業務用では割りと苦労したかな

ボスキャラ

このゾーンに登場するのはとにかく大きいシードラゴンだ。

画面を見ていただければわかるがその大きさは尋常じゃあない。こいつが首をぐねぐねと振りながら前へでてくるのだからたまったもんじゃないぞ。現段階ではボスキャラの攻撃パターンは入ってないので、一体どういう攻撃をしてくるかは定かではないが、このデカイ体で弾を撃たれたらどこに逃げればいいのか？

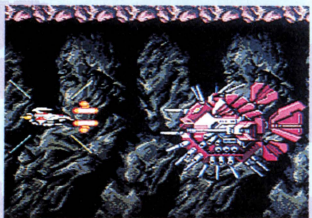
⇧出てきたぞ〜。デッカイヤツが。首をブンブン振り回して登場

もはや魚介類のボスではないような気もするが、前作のグレートシングもいたことだし、よしとしましょう。

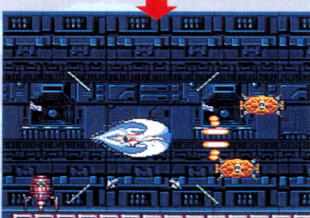
⇧１画面に入り切らないほどの大きさ。これで攻撃されたら…

月〈MOON〉ZONE G〜J

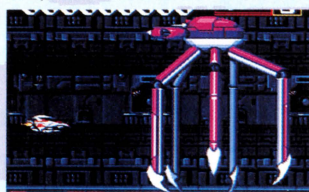
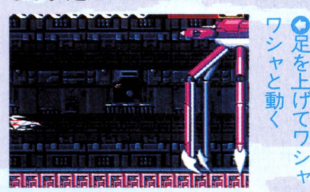
ステージ4はゲーム中唯一の衛星が舞台。そう地球のたった一つの衛星、月だ。敵のネオベルサー軍団はこの月の地下に秘密の基地を建設していたのだ。ステージ前半は月面上で戦い、後半は地下に降りて敵の基地の中での戦いになる。基地の中は移動できる場所が限られるため非常に戦いづらい難所だ。ぜひとも強力な装備で突破したいところ。

中ボスにはハリセンボンのスティールスピンや前作で登場してプレイヤーを驚かせたヒトデをモチーフにしたファイヤースターが出現する。GからJまでの4つあるどのゾーンを通るかで難易度が変わりそうだ。

⇧レーザーとばらまき弾でおなじみのスティールスピン

⇧月面でも激戦は続く。このゾーンのつぎはいよいよ地球での戦いだ

⇩まずは月面上空での前哨戦

⇧こっちが本番の基地内部での戦い

ボスキャラ

とりあえず現段階で編集部にあるサンプル版に入っているのがこのカニ（タカアシガニか？）をモチーフにしたと思われるボスキャラ。背景やボスの色使いから、どうしても『グラディウスII』のクラブを連想してしまうが、今のところどういった攻撃をしてくるかはまったく謎のまま。足はいちおうガシガシ動くぞ。

⇧やはりあのボスに似てるよね

⇧足を上げてワシャワシャと動く

⇧カブトガニは基地内部ではなく月面上で登場するぞ

NECアベニュー

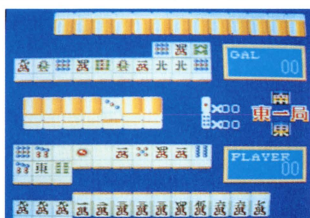
いわゆる美少女モノの麻雀です♡

麻雀オンザビーチ

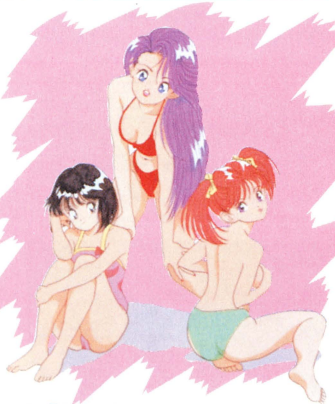
20人の美少女が対戦相手の2人打ち麻雀。勝てば、ちょっぴりHなカッコウをしたビジュアルを見ることができる。

CD スーパーCD-ROM²専用
7月下旬発売予定
価格未定
麻雀
コンティニュー
90%（4月15日現在）

総勢20人の美少女と麻雀対戦

麻雀画面は見ての通りシンプルそのもの。しかし、対局中に「ロン」「リーチ」などの声を入れたり、各人に個性的な打ち方をさせる予定だ。もちろん、ビジュアル面に登場する20人の美少女は、全員しゃべらせる予定。なお、アフレコはすでに収録済みだそうだ。

⇧2人打ち麻雀。対局中に声が入る

キャラクタイメージは「遊人」

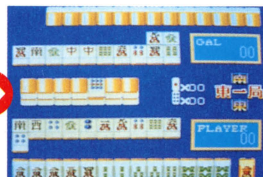
ゲーム中に登場する女の子は、すべて「遊人」が原案を担当している。「遊人」とは、PTAが目のカタキにするほどの過激なHシーンをウリとする漫画家。その筋ではウルトラ有名なのだ。最近では、小学館のヤングサンデーに連載されていた『ANGEL』が終わり『ジュリエット』を連載中だ。もちろん、『～オンザビーチ』は過激なHシーンはゼロ。残念ながら安心してプレイできるようだ!?

⇧「遊人」描き下ろしのイラスト

「追跡」と「フリー」の2モード

ゲームは2つのモードからなる。「追跡モード」は、ハワイマップ上でヒロインの白鷺静香の行方を追うシナリオ付き。「フリーモード」は自由に対戦相手を選べる。勝つと「シナリオモード」とは違ったビジュアルが見られる。

ヒロイン・白鷺静香

⇧彼女を探すのが「追跡モード」だ

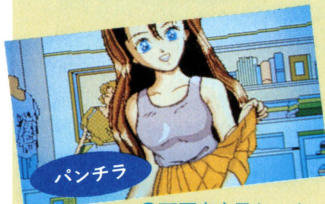
ハワイマップ

⇧マップをクリックして麻雀に

⇧麻雀に勝つと1枚絵が出てくる

追跡モードの美少女をチェック

今月紹介のビジュアルは、すべて「追跡モード」のモノ。各人さまざまなスタイルで魅了してくれる。そんな彼女たちのスタイルをチェック！　現在はこの画面に、書き込みを加えているそうだ。

⇧牧瀬美奈ちゃん。声の担当は高垣奈緒美だ

⇧松野桜子。声優は大塚瑞恵。じゅるじゅる♡

⇧石原麻衣子ちゃん。声は西本悦子が担当しているゾ

⇧徳永敬子。緒方恵美が声を担当する

INNER EYES!

『CAL II』テレカプレゼント

去る、3月31日に発売された美少女アドベンチャー『CAL II』。皆さんどうでしたかぁ？　今回は、発売を記念してテレホンカードとポスターを各5名にプレゼント！

⇧テレカを5名に、同じ絵柄のポスターを5名にプレゼントだぁ

応募は、P96をよ～く読んでから、「アベニューがんばれぇ～」係まで。『CAL II』のプレイ感想や意見。また、励ましのメッセージをぜひ、添えてくれ。

『誕生』でデビュー!!

今回PCエンジンでもタイトル発表された『誕生　デビュー』。パソコン版は一足お先に5月25日の発売が予定されている。また、イメージガールに岡美奈子&桜井智子&岩瀬由加子ちゃんの3人組が決定している。その名は、「サブリナ」。彼女たちは、6月25日にシングルCDで歌手デビューする。パソコン版には彼女たちの歌が収録される予定だが、PCエンジン版への収録は今のところ未定。

カメラマン／神林立子

⇧左から美奈子、智子、由加子

残すは微調整のみ!?

『モンスターメーカー』の発売延期の原因であるリテイク分のビジュアルは98%が完成。現在は、バトルで敵キャラに魔法がかかったときのアニメを派手に見せる効果を考案中。また、ビジュアルではなく豊富なキャラの動きで見せるイベントがうまく動かず苦労しているそうだ。他にも、1画面のメッセージウィンドウの数をシナリオ変更に伴い、2人から3人に作り変えているとか。大きい問題は解決し、残るは微調整だけ？

プレイヤーキャラ

自分で操作できるキャラを仲間にする時はタダでできる。メインキャラクタ以外にも、ストーリーとは関係ないキャラが仲間になる場合がある。町のちょっと奥まったところなど怪しい場所は、要注意だ。傭兵を雇うお金もままならない貧乏なプレイヤーにとってはウレシイ。

テレシア大陸のレオスリックで会うプレイヤーキャラ、ボーグ

ノンプレイヤーキャラ

お金で雇う傭兵は、ノンプレイヤーキャラクタだ。主に、町の酒場でチト高いが雇うことができる。

ラスカームの酒場にいるメアリ

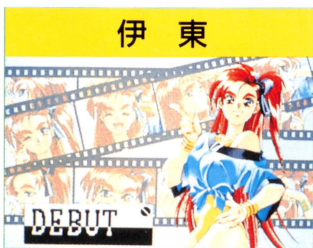
傭兵メアリ。他にはアンドレシア大陸のハムテンでアルシャルクに会える。ラクーナは会えない場合も…

夏休み中には、会えるでしょう。

占い師ビシュナスに発売日を占ってもらった。サルも木から落ちるかも

とりあえずタイトル発表

アイドル育成シミュレーション。マネージャーとなり3人のアイドル候補生をスターに育て上げ、新人賞を狙う。パソコン版もNECアベニューから発売予定だが…。とりあえず、PCエンジン版はタイトル発表といったところ。

基本画面。しごいてしごきまくる

田　中

15歳。明るいのはイイが、歌が…

藤　村

気が弱いのがタマにキズ。17歳♡

伊　東

演技力がバツグンの勝気な16歳

マップと敵キャラ作成中

現在の開発状況は、リテイクを出しているビジュアルの完成待ち状態。その合間に、マップのキャラクタパーツ（木や山とか）が完成したので、これからマップを組み上げていくそうだ。

マップの組み上げが始まったのだ

『III』イラスト。ルナが助けを求めている。待ってろ今行くぞぉぉ♡

オープニングビジュアル。タケルはこの後、おいはぎに遭ってしまう

敵キャラはプロデューサーの多部田氏の案で2頭身から2．5頭身に

※誕生　デビューの画面はすべてパソコン版の画面です。

Maker Land

アスク講談社

さまざまな工夫を盛り込んだ新感覚シミュレーション見参!!

1552天下大乱

CD スーパーCD-ROM²専用
7月発売予定
8800円(税別)
シミュレーション
バックアップメモリ
ＰＣエンジンマウス対応
90%(4月15日現在)

約１年前の'92年4月号で『太閤記』のタイトルで紹介されていたこのゲーム。一時は発売未定となっていたが、タイトルを一新して復活！　その斬新なシステムは今なお新鮮だぞ。

臨場感あふれるリアルタイム戦国シミュレーション

　このゲームでは、戦国時代のあらゆる要素をシミュレートするために、リアルタイム制を全面に導入。これはプレイヤーが下した命令の効果や、軍が移動するタイムラグなどをよりリアルに再現するためのものなのだ。もちろん敵との戦いもリアルタイム。また操作性の面でも、細かなコマンド選択を見やすいアイコンにする工夫がされている。マウスにも対応し、快適にプレイすることができる。

⭘戦闘時の作戦モード。地形の高低などをリアルに表現
⭘合戦のクライマックスは前線モード。戦況が一目で分かる

大小13の自由度の高いシナリオ

　ゲームシナリオは全部で13本。武将の一生を再現するキャンペーンシナリオが3本と、戦国時代の名シーンを短時間でプレイできるミニシナリオが10本収録されている。一番規模の大きいシナリオでは、なんと700人もの武将が登場する。プレイヤーは、どの武将でもゲームを始められる。さらに、キャンペーンシナリオではオリジナル武将を作ることも可能だ。

　ゲーム展開も実際の史実とは異なってくるだろう。キミが新たな歴史を作っていくのだ。

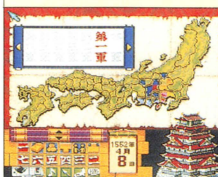
1552年
応仁元年の大乱は、中世日本を混乱の渦に叩き込み、各地に下剋上の風潮を生み出した。そしてそれから80年後、動乱の歴史を彩る無数の英雄たちが今まさにその舞台に踊り出ようとしている。天下を統一し近世の扉を開く者は誰か。
自由選択　武将作成　戻る
おすすめ武将
北条氏康　武田晴信
長尾景虎　織田信長

⭘キャンペーンシナリオのひとつ

⭘ミニシナリオの種類も豊富だ

ゲーム進行パターン

　軍事や政治に関する命令は、全国マップと拡大マップの2つのメイン画面で行う。敵の城に攻め込むか、敵軍と遭遇した場合は戦闘モードとなる。戦闘モードは2種類あり、基本的には作戦モードから前線モードという流れとなっている。ただし、プレイヤーが直接戦闘に参加しない場合などは、拡大マップ上で自動的に行われる。

メイン画面

全国マップ	拡大マップ
いろいろな戦略を練って実行。各エリアの状態も一目で分かる	個別の城の様子を見ることができる。攻撃などの命令を出す

敵に遭遇 → 戦闘終了 ←

戦闘（プレイヤー参戦時）

作戦モード	前線モード
陣形を作り、敵と交戦。マップ上の敵を探り、ダメージを与える	局部的な戦闘で、プレイヤーが敵と直接対決を行うクライマックス

戦国時代の情報戦や立身出世を再現するシステム

作戦モードなど、見た目も斬新な『天下大乱』だが、システムに関しても今までにない発想のものとなっている。戦国シミュレーションにありがちな、プレイヤーを大名とした国取りゲーム的な考えを一掃。慣れるまでは多少複雑でとまどってしまうが、シミュレーションの新しい流れを築くかも。

⬆戦いにも時間の流れを導入

情報入手は意見システムで

このゲームでは、国力や武将の能力を数値パラメータなどで表すことはない。敵の勢力や内政状態は「〜らしい」とか「しているようだ」などのように、メッセージにより抽象的な形で表現される。これは、「意見システム」とよばれるもの。敵勢力の情報を、配下の武将が意見という形でプレイヤーにもたらしてくれる。つまり、プレイヤーは他の武将と同じ立場で情報戦を繰り広げることになるのだ。ただし、報告がすべて正しいものとは限らない。いくつもの報告の中から情報を取捨選択しよう。

⬆ひょっとして攻め込むチャンス？

⬆家臣たちがさまざまな情報を持ち込んでくれるのだが…

下剋上も可能な封建システム

戦国時代の微妙な主従関係までもリアルにシミュレート。戦国の世に生きるひとりの人間として、さまざまな立場でゲームを進めていくことができる。例えば、信頼する主君に忠義を尽くす家臣として、天下を取らせるために戦場を駆け回る武将。例えば、名もない地方豪族から始め、その後頼りない主君を捨ててより巨大な主君に寝返る。さらには、反逆して主家乗っ取りを図る…。一見非道に思える行為だが、どれも戦国時代にはありふれたエピソード。弱肉強食の戦国時代が再現されているのだ。

⬆弱いうちは有力武将の配下に…

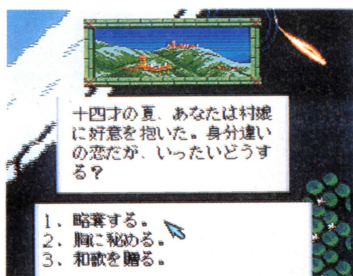
⬆力をつけてきたら、恩など忘れて独立してもいいぞ

まったくのオリジナル武将も作成可能

最初から設定されている武将を選ばずに、なんと自分だけのオリジナル武将を作ることもできる。まず自分の名前や城の場所を設定。次に、いくつかの質問に3択で回答。すると、プレイヤーの武将としての性格や生い立ち、さらには民衆からの評判などが決まる。その後の物語は、キミが作るのだ。

⬆まずそれらしい自分の名前を作る

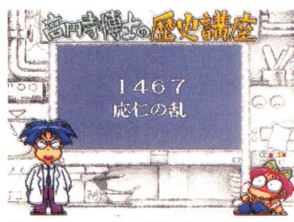
十四才の夏、あなたは村娘に好意を抱いた。身分違いの恋だが、いったいどうする？
1．略奪する。
2．胸に秘める。
3．和歌を贈る。

⬆自分ならどうするか考えよう

⬆性格・生い立ちなどが決まる

『天下大乱』をより楽しむ2つのモード

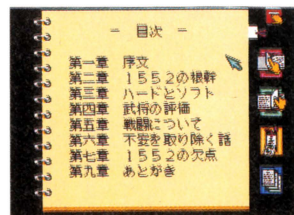
ゲームとは別に、『天下大乱』をより深く楽しんでもらうために2つのモードが用意されている。見なくてもゲームを遊ぶことはできるが、見てから遊ぶとまた違ったおもしろさが発見できるかもね。

高円寺博士の歴史講座

高円寺博士とサクラ子クンが、戦国時代の社会構造から庶民の生活まで、アニメーションをまじえながら解説。3分程度の講座が全10話あり、楽しみながら歴史を学ぶことができる。講座のテーマはおもにゲーム中に登場する事柄なので、歴史をよく知らない人にはこれを見てからプレイすることをオススメする。声の出演の千葉繁と日高のり子の2人のボケと突っ込みはかなり笑えるゾ。

⬆短時間だがよく動き、よく話す

⬆複雑な箇所は図解で解説

デザイナーズノート

『天下大乱』を作るにあたっての制作者の考えが、ノート形式で数十ページにわたり記録されている。延々と続く文字からは、制作者の尋常ではない思い入れがヒシヒシと伝わってくる。すべて読むのはチョット疲れるが、しおりもあるので少しずつ読んで見ては？

⬆めくってもめくっても文字だらけ。なんとなくスゴイと思う…

軍師として、政治家として、大胆かつ慎重なさい配を振ろう

通常のゲーム進行は、メイン画面上で行う。画面右下にあるお城がアイコンの役割をし、ほとんどの命令をここで行う。お城は4層構造になっており、各層をクリックすることによって命令を与えるのだ。最初はとまどうかもしれないが、慣れればかなり使いやすくなるぞ。ちなみに、プレイヤーの武将によってお城の形が異なっているので、見比べるとおもしろい。

○お城をクリックするとガシャガシャと層が分かれる。ちょっと変だゾ

1段目：軍令

2段目：編成

3段目：政治

4段目：任命

戦略コマンドアイコン

○写真では分かりづらいが、4層構造なのだ。それぞれをクリックして命令する

軍令　軍に命令を下す

読んでそのとおり、軍に命令を与えるアイコン。プレイヤーが総大将の場合、自軍の進攻ルートを設定する「自動行軍」となる。進路および移動スピードなどを全国マップ上で行う。設定を終えると、武将たちが総大将(軍の統率者)のもとに集まってくる。その後進路設定どおりに軍が移動を始める。時間の経過とともに移動していくわけだが、移動スピードを早くすると、疲労で軍の士気レベルが大きく減少してしまうので注意。

○全国マップを移動。細かな進路は目的地到着後拡大マップで設定する

他の武将への命令

プレイヤーが軍の総大将ではない場合、いくつかの命令コマンドを選択することによって、他の軍の行動を指示することができる。命令を受けた軍は、総大将の独自の判断で自動的に移動し、敵に対応しながら勢力を拡大していく。いかに敵勢力を攻略させていくかがポイントだ。なお、プレイヤーが他の武将の配下の場合、軍には命令を与えることはできない。

コマンド	
城攻略	城を指定して、そこを攻略させる
平定	指定した地域とその周囲の他勢力の城を攻略
討伐戦	指定した武将の勢力下の城全部を攻略させる
援軍	指定した城を警戒させて、敵勢力から守る
帰城	軍を解散させ新たな命令を下すことができる

編成　軍の構成を設定

敵の軍や城を攻撃するためには、配下の武将を軍に所属させなければならない。このコマンドで武将の所属する軍を決める。軍は最大7つまで編成可能で、ひとつの軍に所属できる武将は最大16人。規模が大きくなるほど戦いには有利だが、統制をとるのが困難になるなどのへい害もある。ちなみにプレイヤーは、いかなる場合でも所属している軍の総大将となる。

○信頼できる直臣に軍をまかせよう

政治　人事・外交などに関係

政治コマンドでは、重臣の任命や家臣の領地変更、敵勢力との親交関係作り、城の新改築などを行う。また、みずからが臣従(しんじゅう)して他の勢力の家臣となったり、逆に家臣から独立することなどもできる。おもに同盟や忠誠などを通じての、人間関係をシミュレートしているコマンドといえるだろう。

○強そうなヤツとは仲良くしよう

○優秀な直臣を重臣に任命。きっといい働きをしてくれるに違いない

コマンド	
築城	城の新築、改築を行う。完成まで時間がかかる
親交	自分以外の武将に友好的な関係をもとめる
任命	自分の直臣を優遇したり、罰を与えたりする
進退	他の武将の家臣になったり、独立したりする

計画　戦略環境を定める

プレイヤーの行動方針や国内外の政策は、計画コマンドでポイントを配分して行う。計画コマンドは、プレイヤーの武将としての態度を決める「日常」と、国の強化に影響を与える「政策」の2種類ある。こまめに変える必要性はないが、あまりかたよった計画はさまざまなところに支障が出てくるので、気をつけなくてはならない。

○武将としての日頃の態度の設定

○おもに国の長期的な方針を定める

いざ合戦!! 2つのモードをフル活用して臨むべし

拡大マップモードで敵の城や軍を攻撃したり、逆に攻撃された場合には戦闘となる。戦闘は、ななめ上から戦場を見た形の作戦モードと、実際に戦場にいるときのような視点の前線モードがある。なお、プレイヤーが所属していない軍の戦闘は自動的に処理され、それぞれのモードには入らない。

⭘攻撃を始める時間まで設定できる

作戦モードで戦略を練る

敵との戦闘は、基本的には作戦モードから前線モードへ、という流れになっている。作戦モードは疑似3Dマップになっており、戦場の地形がある程度把握できる。

まずは「陣立（じんだて）」で布陣を整え、「物見」で敵の位置や勢力などの情報を得る。敵部隊と遭遇したら攻撃だ。命令は画面下中央の武将の姿が描かれたアイコンで行う。

作戦マップ：戦場の地形、各部隊の位置を表示。赤とオレンジの旗が自軍

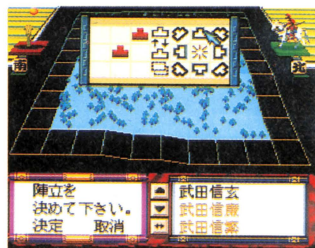
士気レベル：部隊の士気の高さを表す。馬の動きが激しいほど高い

⭘ニセ情報に惑わされないように。このモードのBGMは自然の環境音

コマンド

物見	マップ上の地形などを調べさせる	射撃	前方の敵に鉄砲の一斉射撃を行う
陣立	出撃部隊の布陣などを設定する	士気鼓舞	時間だけが経過するパスコマンド
繰り引き	出撃部隊を本陣に呼び戻す	陣太鼓	布陣準備が完了した部隊を出撃

「陣立」が勝敗を左右

作戦モードでの戦いは、どのような陣形で敵と戦うかが勝敗を分けるカギとなる。作戦モードで相手に大きなダメージを負わせることによって、前線モードでの戦いを有利にできるのだ。布陣がうまくいけば、味方の武将たちが自動的に戦うだけで、前線モードに入らずに勝利することも可能なのだ。

⭘敵の動きを読み、陣形ウインドウで本陣の周りに出撃部隊を配置する

前線モードは合戦のクライマックス

作戦モードでプレイヤーの部隊が敵と遭遇した場合、前線モードでの直接対決となる。画面も実際に自分が戦場に立っているような視点に切り替わる。5つのコマンドを駆使して兵を指揮し、敵の総大将を討ち取るのだ。戦闘はリアルタイムで行われるので、ボヤボヤしているとあっという間に負けてしまうかも。画面上部で現在の戦況が表示され、下部のウインドウには随時情報が入る。状況を把握し、的確な命令を与えてやることが勝利へとつながるのだ。

優勢度：戦いの優勢度をリアルタイムで表示。左側が敵だ

プレイヤー体力値：プレイヤーの体力。すべて消えると敵の攻撃で死ぬことも

統制度：規則正しく行進していると統制度が高い。混乱していると低い

⭘攻撃、射撃などの命令を与え、サクサクと敵をやっつけてしまおう

コマンド

物見	※前線モードでは使用しない	射撃	敵に一斉射撃。統制度は低下する
突撃	統制度で敵に大ダメージを与える	攻撃	いわゆる通常の攻撃方法
立直し	統制度の回復。攻撃力は減少	後退	部隊が混乱状態のとき回復させる

状況で戦場も変化

戦いの種類により、戦闘モードは異なってくる。攻城戦には「総攻め」と「包囲」があり、基本的には拡大マップ上で自動的に処理される。プレイヤーが家臣で総大将から「総攻め」を命令された場合だけ前線モードでの戦いとなる。海戦は前線モードのみ。水軍を持っていないと戦うことができない。

攻城戦

⭘城の前で兵がワラワラと戦う。城を手に入れればこっちのもんだ

海戦

⭘ズラリと船が並んでいる。水軍を持っていないとお話になりません

日本コンピュータシステム

度重なる強敵との戦いが、レディンを大きく成長させていく

ラングリッサー 光輝の末裔

CD スーパーCD-ROM²専用
8月上旬発売予定
7900円(税別)
シミュレーション
バックアップメモリ
95%(4月16日現在)

豪華声優陣を起用したアフレコも無事終了し、開発もいよいよ大詰めに差しかかった『ラングリッサー』。今回は、キャラクタの成長システムとゲームの流れを中心に紹介しよう。

キャラクタを育てる楽しみがある RPG要素の強いシミュレーション

RPGの要素が強く、キャラクタを育てる楽しみがあるシミュレーション『ラングリッサー』。メガドライブ版が原作であるこのゲームは、プレイヤーが主人公レディンを含めた主要キャラ10人を操り、剣と魔法がある世界で戦いを繰り広げていくもの。PCエンジン版は、ビジュアルと、より遊び易いシステムを追求し登場する。

↑ナームの顔が写っているウィンドは、キャラクタのステータス画面

経験値によりキャラが強くなる

キャラクタは敵との戦闘で獲得できる経験値により、強い戦士として成長していく。経験値は、敵を倒すことにより獲得できるが、ただ単に敵を倒すだけでは獲得できない。戦闘画面内にいる敵を全滅させる必要があるからだ。たとえ10人いる敵を9人倒しても、1人が生き残っていてはダメ。この最後の1人を倒したとき、初めて経験値を獲得することができ、レベルアップすることが可能なのだ。

↑↑上の画面は、小さなキャラクタがぶつかり合う戦闘シーン。左にあるのが「経験値メーター」

↑↑敵を全滅させたので、左の「経験値メーター」が上がった。これが満タンになるとレベルアップ

レベルアップでクラスチェンジが可能

レベルの上限は9までが最高だ。しかし、この時点で経験値をため、レベルを上げることによりクラスチェンジを行うことができる。クラスチェンジとは職業を変えることであり、より戦闘向きの戦士となるために、グレードの高い職業を選択することなのである。

↑ナームのクラスチェンジ選択画面

↑クラスチェンジにより、空も飛べる

レディンの七変化

基本的にクラスチェンジは、2段階まで行え、2つのクラスからどちらかを選択することができる。レディンの場合は、肉弾戦専門のタイプと、魔法が使える器用なタイプの2種類に分けることができる。

選択図

ファイター

↑一番最初のクラス。攻撃力は弱く、魔法も使えない

正統剣士系

ナイト

↑攻撃力はアップするが、防御力はファイターと同じ

魔法剣士系

ロード

↑攻撃力、防御力とも、少し上がり魔法も使えるのだ

ナイトマスター

↑全ての中で攻撃力はピカイチ

グランナイト

↑高い攻撃力と防御力を持つ

ハイ・ロード

↑魔法と攻撃力が一体の戦士だ

キング

↑全ての中で魔法力が一番高い

ゲームの流れを大きく3つに分解した

シナリオクリアの手順

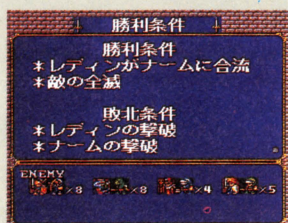
シナリオは20本用意され、それぞれが連続したストーリー展開をみせる。主なストーリーは、ダルシス帝国との攻防だが、それに闇の軍勢との戦いが加わる。また、各シナリオのマップは、クリアごとに変わり、常に新鮮なイメージでプレイを楽しむことができる。

手順1 戦闘前の下準備

まず、戦闘を行う前に表示されるのは、プロローグ、勝利条件、指揮官配属、出撃準備、そして指揮官配置の画面だ。これらはマップ上でプレイするための下準備として用意されている。

クリアするための条件を知る

プロローグ画面で表示されるのは、各シナリオのストーリー。そして、そのストーリーにのっとった勝利条件の画面がその次に表示される。勝利条件とは、各シナリオでプレイヤーが何を行えば良いのかという"目的"であり、この目的をなし遂げることによりクリアとなる。

各シナリオで変わる勝利条件。忘れても、プレイ中に確認が可能

指揮官を選び戦力を整える

勝利条件を理解したら、次にシナリオに参加する指揮官を選択する。そして、選択した指揮官ごとに戦力を整えていく。指揮官の戦力になるのが、お金で雇える兵士…。いわゆる傭兵たちで、兵士、騎馬兵、弓兵など豊富な種類がある。また、ショップで購入した武器や防具でも戦力アップすることができる。

兵士を雇っているところ。クラスによって、兵士の種類が増える

シナリオ3から利用できる

ショップによるアイテム購入でもキャラクタを強くするのが可能

マップにキャラクタを配置する

戦闘態勢が整ったら、いよいよキャラクタをマップに配置する。縮小されたマップに、キャラクタを配置できる場所がいくつか表示されるので、地形や敵の陣形に合わせた配置をしよう。

青い小さな×印のところに配置する

手順2 いざ戦場へ！

フィールドは見下ろし型の画面。タイプとしては戦略シミュレーションとなる。「移動、攻撃、魔法、治療、指揮」の5つのコマンドを駆使し、勝利条件を満たすために敵と戦っていく。

勝利条件を満たすために戦う

勝利条件にはさまざまな種類がある、敵の全滅、15ターン逃げきる、ある決められた場所に移動するなど、それぞれの目的を満たすため敵と戦っていく。

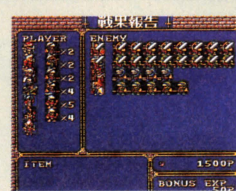
会話によっても勝利条件が分かる

この戦闘シーンがこのゲームの魅力の一つ。死ぬとき、ウォ～と叫びながら消えていく姿が良いのだ

手順3 クリア後の流れ

敵との激しい戦闘で勝利条件を満たした後は、その戦闘でどれだけの戦果を得られたか、という報告と、ストーリーをよりドラマティックに描くためのビジュアルを見ることができる。

戦闘状況によりお金が入る

各シナリオで、どれだけの敵を倒したのか、また傭兵たちが何人生き残ったのかを集計して見せてくれる。また、クリアしたシナリオで手に入れたアイテムもこの画面で表示される。

剣が上にあるのは倒したキャラたちだ

ビジュアルがストーリーを追う

次に、ゲームを通して総数200枚のカットで描かれていく、ビジュアルシーンを見ることができる。これにより、シナリオクリア後のストーリーが、ドラマチックに展開していくのだ。

援軍を求めて、王城を脱出！

旅の途中に、クリスと出会う

豪華な14人の声優陣から見る

主要キャラの人物関係

シナリオの前後で展開するビジュアルシーン。このアフレコが、3月10日に無事終了した。アフレコに参加した声優さんたちは14人。さまざまなマルチメディアで活躍中の、超有名人ばかりだ。ここでは、すべての声優さんたちを紹介し、彼らが演じた主要キャラクタの人物関係を見る。

これが今回の声優さんたちの集合写真だ。さすが皆さんポーズがグ〜

ダルシス帝国

ダルシス帝国とは、皇帝ディゴスを筆頭に、世界征服を企む悪の軍事国家だ。部下に、占領軍指令ゼルドとその愛人でもあるセリア、そして黒騎士ランスがいる。

堀内賢雄　ゼルド

シナリオ1でバルディア城を占領し、その城にたてこもった、強敵ゼルドを演じるのは、堀内賢雄氏。代表作に『ウォーリーをさがせ』のウォーリーや『天空戦記シュラト』のヒョウガなどがある。また今回は、クロコナイトのテイラーの声も演じている

バルディア王のイスに座っている

井上和彦　ランス

レディンのライバルでもあり、ダルシス帝国の親衛隊の隊長であるランスを演じるのは、井上和彦氏。『サイボーグ009』の島村ジョーや『美味しんぼ』の山岡士郎など、主役級を多く演じている井上氏。今回も一説では主人公よりもカッコイイと言われているランスを演じる

さっそうとした顔つきでレディンをねらう

最初の敵

レディンを助ける人たち

仲間

銀河万丈　ヴォルコフ

ヴォルコフを演じるのは『イースI・II』のナレーションでもおなじみの銀河万丈氏。また今回も、ナレーションの方も担当しており、非常に楽しみである

ソードマスターのクラスを持っている強者だ！

平松晶子　クリス

このゲームのヒロインというべきクリスを演じるのは、平松晶子さん。『みかん絵日記』の吐夢や『鉄人28号FX』の詩織など、カワイイ声を多く演じている

僧侶を目指し巡礼の旅をしていたクリス

島津冴子　ナーム

クリスと人気を二分するナームを演じるのは、『うる星やつら』のしのぶや『ダティーペア』のユリなどでおなじみの島津冴子さん。今回はナームで熱演してくれた

ヒロインよりも人気が高いと言われるナーム

さとうあい　ジェシカ

王国の魔道師で、ラングリッサーの秘密を知るジェシカを演じたのは、さとうあいさん。『パステルユーミ』の強や『アイドル伝説えりこ』のユキなどがある

魔法を使わせたら、天下一品の強さを誇るのだ

主人公　レディン

堀川　亮

『ラングリッサー』の主人公で古き英雄の血を受け継ぐバルディア王国の王子レディンを演じるのは、堀川亮氏。『銀河英雄伝説』のラインハルトや『ファイブスター物語』のレディオス・ソープなど、高貴な身分の美形キャラを演じることが多いようだ。今回も女の子に人気の高い、レディンを演じている

援軍を集め、ダルシス帝国を打倒すべく戦い続ける

第2の敵

闇の軍勢

塩沢兼人　ボーゼル

ラングリッサーの封印が解かれたことにより、蘇った闇の軍勢のボーゼルを演じるのは、塩沢兼人氏。『天外魔境』シリーズのオロチ丸、『スナッチャー』のランダム・ハジルなど数々の作品に登場している。

まがまがしい鎧を身につけているのだ

坂東尚樹　ニコリス

闇の軍勢のボーゼルの右腕であるニコリスを演じるのは、坂東尚樹氏だ。『クレヨンしんちゃん』や『ホームアローン2』など、さまざまな分野で活躍している。また今回は、兵士の声も演じている

アラビランナイトに出てきそうなヤツ

西川幾雄　ナーギャ

闇の軍勢の1番手となるナーギャを演じるのは、西川幾雄氏。他に『スターザンS』の八神博士や『勇者ライディーン』の猿刀太郎など、気弱で神経質の役が多いそうだ

ちょっと小太りのこの男は、モンスター使いの天才

その他の人物関係

ここでは、主要キャラ以外の声優さんたちを紹介していく。味方であるホーキングとアルバート、敵のカオスとセリア。この4人の声優さんたちが演じるキャラクタが、レディンとどのような絡みを見せるのか、非常に楽しみだ。

味方

田原アルノ／ホーキング

レディンを助けるホーキングを演じるのは、田原アルノ氏。『ドラゴンクエスト　ダイの大冒険』のバダックなどがある

稲葉　実／アルバート

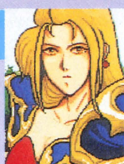
アルゼンの砦を守っているアルバートを演じるのは、稲葉実氏だ。『チップ&デール』のデールなどがある

敵

笹岡繁蔵／カオス

ナゾのカオスを演じるのは、『ライジンオー』の皇帝ワルサーなどがある笹岡繁蔵氏。また今回はロードも演じている

池上麻里子／セリア

ゼルドと恋仲であるセリアを演じるのは、池上麻里子さん。アニメや洋画の吹き替えなどで活躍している。

エンディングは須藤まゆみが歌う

『ラングリッサー』のエンディングには、須藤まゆみさんが歌う曲が挿入されている。須藤さんは、メガドライブ版の『LUNAR』のオープニング曲を始め、TVのCMやラジオなど、さまざまのマルチメディアで活躍中だ。今回の曲はもちろんオリジナル。アップテンポで乗りが良く、仕上がりもバツグンの曲なのである。

須藤まゆみちゃんの歌うエンディング曲、早く聞きたいものだぜ

サイン入り台本プレゼント！

終始、楽しい雰囲気の中で行われたアフレコは無事終了。これを記念して、メサイヤからうれしいプレゼントがある。このアフレコで使われた台本を5名にプレゼントしちゃう。これは14人の声優さんのサインが入っている台本だ。P96の応募方法を良く読み「ラング」係まで。応募の際、イラストがあるとグッドなのだが…。

14人の声優さんたちが使った台本にサインが入った

シナリオ8までをダイジェストで贈る

ファンタジー世界のストーリー

英雄の血を引くバルディア王家によって封印された秘剣ラングリッサー。これを巡る戦いがレディンたちを、戦いの渦へ巻き込んでいく。ここでは、そのシナリオの8までをダイジェストで贈る。

シナリオ1～4　王城を奪還するために旅立つ

はるか古より、手にしたものに無限の力を与えるという、秘剣ラングリッサー。これを手に入れ、世界征服を目指すダルシス皇帝ディゴスは、レディンたち率いるバルディアに侵攻を開始した。敵の強力な軍勢の前に、レディンとヴォルコフは城を脱出。援軍を求め、レディンはさまざまな敵と戦いながら仲間を集めていく。

ダルシス軍ビショップの攻撃魔法が王城を襲う。シナリオ1より

シナリオ3より。カ・イロウの襲撃

早くバルディア城に戻るため、死霊の森を抜ける。シナリオ4より

シナリオ5～8　強敵がぞくぞく登場！

援軍を引き連れ王城奪還を目指すレディンに、黒騎士ランスの率いるダルシス帝国親衛隊が立ちふさがる。これをなんとか退けたレディンたちだが、そこで老練なる騎士ヴォルコフを失ってしまう。悲しみにうち震えながらもレディンたちは、バルディア城へ向かい占領軍司令ゼルドと戦うのだった。

激戦の末、ゼルドを倒したものの、すでにラングリッサーは皇帝ディゴスの手により、ダルシス本国へと運ばれていたのである。これを取り戻すため、ダルシス進攻の準備を進めるレディン。しかし、ディゴスは先手を取り、次々に強敵を差し向けて来るのであった。

黒騎士ランスが部隊を引き連れ、レディンを襲う。シナリオ5より

ヴォルコフは敵の矢により死。打倒ゼルドを目指す。シナリオ6より

ゼルドを倒した後に、次の強敵が差し向けられた。シナリオ7より

ゼルドと恋仲だったセリアが、レディンたちを追撃。シナリオ8より

Maker Land

レイ・フォース

立ち上がれレオン！ 今、光の民の新たなる伝説が始まる…

スタートリング・オデッセイ

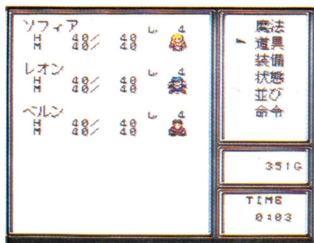
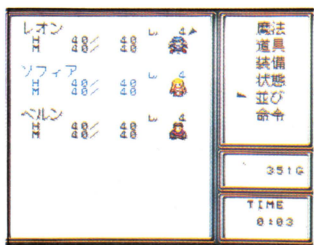
いくたびか本誌で紹介されてきた『スタートリング・オデッセイ』。今回はスタート地点である「アリシアの村」の内部や、島内でおきる主なイベントなどを紹介していく。

ポピュラーな操作システムで異世界の冒険を楽しめる2DタイプRPG

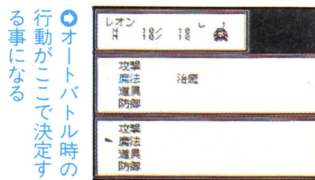
ゲームのシステム自体は一般的に知られているものを採用しつつ、広大な異世界での冒険と物語を楽しませる、という面を重視した2DタイプのRPG。神にえらばれた光の民の子孫である主人公レオンと4人の仲間達が、闇の勢力に対し敢然と立ち向かうのだ。

⇧勇者の旅立ちが今、始まるのだ

初心者でもあつかいやすい操作系

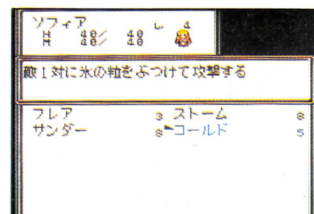
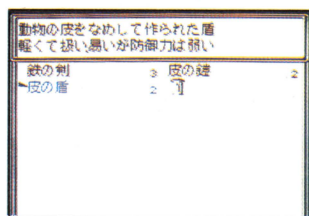
指示系統はオーソドックスにまとめられている。キャラクタの成長ぐあいを確認する「状態」や、戦闘時の攻撃ポジション変更のための「並び」など一般的なRPGの機能の採用とまとまりの良さで経験者といわず、初心者でも簡単に楽しめる作りになっている。

⇧機能的な配置と組み合わせだ

⇧指示されたキャラの文字は青に

⇧オートバトル時の行動がここで決定する事になる

⇧隊列は5列で。後方のキャラクタほど敵の攻撃を受けにくいのだ

マニュアル一切不用のメニュー画面

呪文やアイテムの特徴や効能はカーソルを使い指定する事で瞬時に表示される。このメニュー表示によって「マニュアルと首っ引きでゲームを進めてゆく」といったわずらわしさはこのゲームには無縁の事となりそうだ。

⇧アイテム解説もこのとおりに表示される。効果などもバッチリだ

⇧呪文もこのとおり。分かりやすい

⇧教会や店屋の表示もスマート

宮川 泰氏が音楽を担当

今回、ゲーム中の音楽を全面的に担当した宮川氏。よく知られる所では昨年12月、PCエンジン用としてゲーム化もされたアニメ「宇宙戦艦ヤマト」のオープニングテーマを作った人として有名だ。また、アニメにとどまらず「ズームイン朝」や「午後は○○おもいっきりテレビ」、「ANNニュース」などの番組音楽、CM、ミュージカル、イベントの音楽監督や、音楽関係の執筆活動など幅広い活躍をしている人でもある。

⇧ゲームの音楽担当は久しぶり

最初の冒険はミリアムガルド辺境の孤島から

ミリアムガルド西のとある島の村に魔物が攻め込み、村人を襲った。が魔術師である母親の活躍によって辛くも魔物達を撃退した。しかし敵の卑劣な手段に陥り母親は石像にされ、連れ去られてしまった。母親を取り戻すためレオンは旅立つ決意を固めるのだった。

孤島の村"アリシア"内部公開

ミリアムガルド西端の孤島アムロン。島内部には城、村、そして昔は聖域としてあがめられていたという「アムロンの塔」と他の大陸につながっている海底トンネルの入口がある。レオンの故郷である村は島の西北に位置している。傷をいやすための宿屋と情報収集で役立つパブといった施設以外はそろっている。また、ストーリー展開上重要な場所である長老の家、墓地なども村の特徴だ。

長老の家は重要ポイント

長老はミリアムガルドの伝説や初歩の呪文、ヒールを主人公に教えてくれる。レオンの良き師匠であり村の長でもあるのだ。

⬆旅支度をととのえてくれる長老。これはありがたいことじゃ

➡過去に起こった動乱の伝承を伝える長老

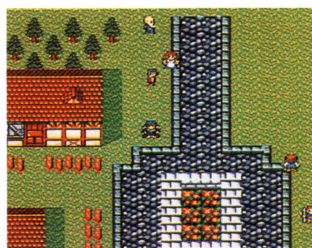
⬆師匠でもある長老が呪文を教える

情報収集のため一路アムロン城へ

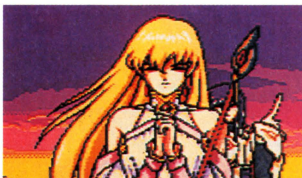
旅支度を整えたレオンは事の全容を調べるため、村を離れて城下町アムロンへと向かう。町の人々の話を聞くうち、魔物の活動が大陸全土を覆いつつある事、そして幼なじみであるソフィアが島に戻って来た事を知るのだった。

⬆さすが城下町。育った村とちがう

⬆ここでも老人の言葉が聞ける

➡魔物の犠牲者だろうか。気になる所ではあるが

ソフィアとの再開…そして探索の旅は続く

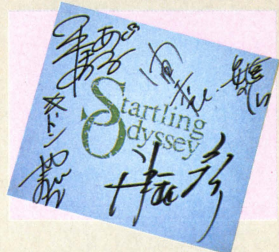
情報により急ぎ村に戻ってきたレオン。そこで見たのは墓地で静かに祈っているソフィアの姿だった。長老からすべてを聞いた彼女も探索に加わることになったのだ。

➡見覚えのある後姿はひょっとして

⬆ああっ！　やっぱりソフィアだ

⬆心強い仲間、ソフィアが加わった

INNER EYES!

プレゼントのお知らせ

今回は『スタートリング・オデッセイ』に参加した声優サイン色紙を３名にプレゼント！アフレコに参加した声優が寄せ書き風に一枚の色紙に書いてくれた大変に貴重な色紙なのだ。主人公レオン役の井上和彦、ヒロインのソフィア役の平松晶子、そして博学の神官ベルン役はキートン山田が担当と、豪華キャストなのだ。あて先は〒105 東京都港区虎の門3-21-5菅井ビル４Ｆ株式会社レイ・フォースサインプレゼント「PC－FAN」係まで、ハガキの裏に郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、その他記事を読んだ感想なども忘れずに書いてください。

⬆中央のロゴもけっこういかしているね！　５名様限り

maker land

ナグザット

本能の赴くままに馬車ウマのごとく「たまご」を集めまくる

もってけたまご(仮称)

CD
スーパーCD-ROM²専用
8月発売予定
価格未定
アクション
継続機能未定
マルチタップ対応(最大4人)
80%(4月16日現在)

メスのアヒルを操作し、突然ステージに降ってくる有精卵を集めて種の保存に努める。自分が産む無精卵で他のアヒルの子育てを邪魔するというコミカルな異色アクションゲーム。

たまごを集めて孵化(ふか)したヒナを自分の子供にする対戦アクション

最大4人までがプレイできる。もちろん、コンピュータとの対戦も可能だ。自キャラはメスアヒル。どこからか振ってくる'たまご'を集め、子孫繁栄に励む。最初に降ってくる「たまご」の数を設定する。全部の「たまご」を集め、孵化したヒナが巣に入った時点でクリアとなり、得点が表示され勝負が決まる。1人プレイの場合は全面クリアでエンディングが流れる。

自キャラはアヒル

タマゴの数を、決めてください。
+ボタンで数をかえ、
RUNボタンで決定します。

1P 2P COM 3P COM 4P COM 20

⮉白ガァ、黄ガァ、黒ガァ、青ガァという名のアヒルの中から選択

自分の子供を増やして得点を競う

基本的には、自分の子供を増やして得点する。まず、ステージに落ちてくる「たまご」に触れると20点。そして、「たまご」をくっつけて歩き、孵化させると50点。孵化させたヒナは、インプリンティング(初めて見たものを親と認識する)によって自分の子供にでき、自分の巣に確保できた数がボーナス点として加算される。

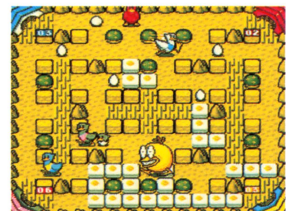
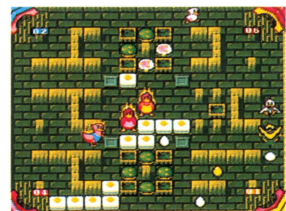
⮉ポーズ中は、自分の確保したヒナの種類など途中経過が表示される

⮉超能力鳥なので、「たまご」をくっつけたり歩くだけで孵化させてしまう

対戦するステージは全30面

ステージは全部で30面あり、パーティプレイの場合は、自分でステージを選ぶことができる。また、各ステージには、7つの障害ブロックと目玉焼の形をしたおじゃまブロックがある。後者は、Ⅰボタンのタメで体当たりし、消せる。

⮉序盤のほうのステージ

⮉中盤のステージだ!

⮉終盤はこんな雰囲気だ

7つの障害ブロック

でこぼこ道
この上では、歩くスピードが遅くなる。おじゃまブロックも置けないのだ。

スイッチ
この上を通過すると、おじゃまブロックがワラワラと自然発生してしまう。

段差
一定時間で上下する。下がれば通れるが、おじゃまブロックは置けない。

山
通過することもできなければ、おじゃまブロックを置くこともできない。

壁
当然、壊せない。通ることはおろか、おじゃまブロックも置けない。

花壇
花壇の上は、通ることも、おじゃまブロックを置くこともできないのだ。

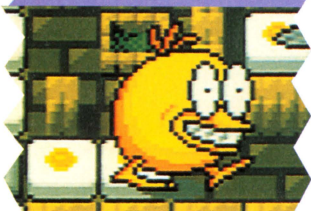
木
通過できないが、点滅している木にはアイテムが隠されているのだ。

障害を乗り越えて効率良くヒナを確保することが得点稼ぎのコツ

『もってけ』は、得点で勝敗が決まる。自分のヒナを確保して得点する以外にも、〝いかに効率良く子孫を残す努力をしたか〟が得点となる。つまり、子育て（?）を邪魔するヤツラを上手にすり抜け、アイテムを多用することが高得点への近道となるのだ。

行く手を阻むおじゃまキャラ

このゲームは、「ボンビー」と「グラサンヒナ」の2匹のおじゃまキャラが時折登場し邪魔をする。こいつらは、なんと自分たちが集めた「たまご」の中から孵化する。アヒルの突然変異体なのだ。やっかい者にもかかわらず、なぜか孵化させたアヒルに得点が入る。

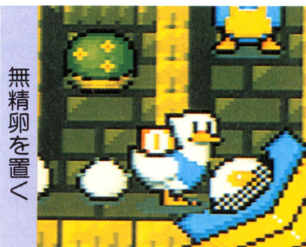
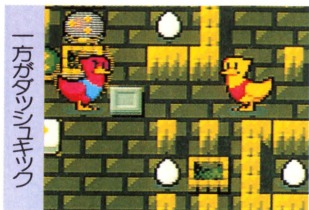
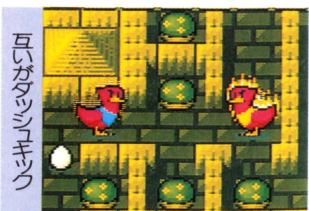
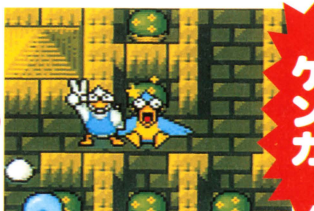
ボンビー

アヒルの突然変異。目玉焼のようなおじゃまブロックをベラボーに置く。気が向くと誰かの巣の上で昼寝をするのでヒナが巣に入れなくなる。

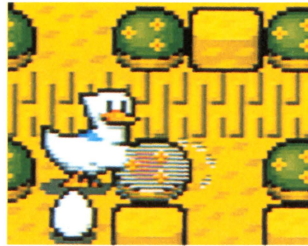
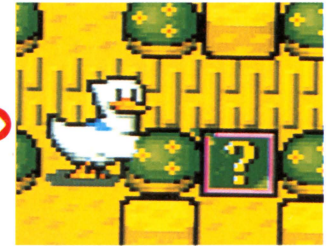
グラサンヒナ

生まれた瞬間からグレている。無作為に暴走し体当たりでアヒルを気絶させる。なぜか日光に弱く転んだはずみでグラサンがとれると更生する。

足をひっぱるアヒルたち

邪魔をするのは、おじゃまキャラだけではない。他のアヒルも同様だ。彼女たちは自分が産む無精卵をおじゃまブロックとして置き邪魔をする。また、①ボタンをタメてダッシュキックで突っ込んでくる。しかし、もちろんやり返すこともできる。時には足をひっぱり、得点を稼ぐのもイイかも。

無精卵を置く

⬆おじゃまブロック攻撃。おじゃまブロックはダッシュキックで消せる

⬆気絶すると集めた「たまご」はステージに散る。気絶させると200点なのだ

⬆ケンカはボタンの連打で勝負となる。勝つと500点。負けても減点はない

アイテムを駆使して楽々対戦

アイテムは、フィールド内で点滅している木を方向キーで押すと飛び出してくる。少し離れた位置に出るので、急いで拾いに行かないと、他のアヒルに拾われてしまう。点滅している木は、常にステージ内に2つ存在しているので次から次へと出して拾って行こう。

⬆点滅している木を揺さぶると…

⬆「?ボックス」が飛び出てくる

アイテム名とその効果

「?ボックス」は数秒で割れ、中からアイテムが出てくる。割れる前に取ることもできるが、その効果が先にわからないというデメリットがある。ちなみに、アイテムは出すと50点、拾うと100点。

あっと!ランダム
効果はさまざま。火の鳥になった場合は一定時間無敵になり、他のアヒルを焼き殺せるようになる。殺すと300点が加算される。他にも歩くスピードが一定時間遅くなる。超速くなる。アイテムが取れなくなる、などがある。

スピードアップ
これを取れば取るほど歩くスピードが速くなる。しかし、最大2個まで。

パワーアップ
ダッシュキックのタメ時間が短くなる。最大2個まで取ることができる。

ブレイクアップ
孵化が速くなる。従って、ヒナを確保する確率が高くなる。最大2個まで。

カラーチェンジ
画面上のヒナが自分と同じ色になる。ボーナス点の換算に影響してくる。

タイムストップ
自分とヒナ以外のキャラの動きが一定時間止まる。おきらくごくらくタイム。

ブロックアップ
おじゃまブロックの連続置きが3個から5個に増える。最大は7個置き。

INNER EYES!

ミス・カミーラ決定!

去る3月21日、新宿東口駅前ステーションスクエアにてナグザットのスーパーファミコンソフト『超魔界大戦どらぼっちゃん』の発売を記念して「ミス・カミーラコンテスト」が行われた。そして見事、戸田実希ちゃん16歳がヒロインのカミーラ姫に決定。今後の活躍が期待される。

⬆ゲストはカブキロックスの氏神一番!

⬆広報木村さんが入ってる「どらぼっちゃん」と実希ちゃん♡

ビクターエンタテインメント

デジタル動画の先駆者(パイオニア)、シャーロック・ホームズの続編が登場

シャーロック・ホームズの探偵講座II

CD
CD-ROM²
5月28日発売予定
8200円(税別)
アドベンチャー
バックアップメモリ
100%

映画を観ているような感覚で実写映像が展開する『シャーロック・ホームズの探偵講座』が、より鮮明なビジュアルとクリアな音声になり、新しいシナリオで間もなく発売される。

仲間の情報とアイコンを駆使するのが鍵

デジタル画のフルアニメーションが展開され、話題を呼んだ前作だが、この『シャーロック・ホームズの探偵講座II』も、前作以上に鮮明な画面とクリアな音声で3つのシナリオが展開する。

2人の会話は重要

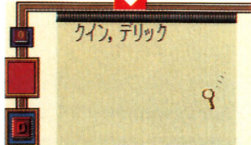
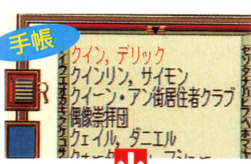
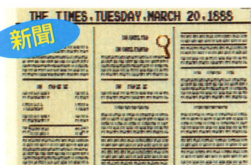
捜査に必要な情報はアイコン操作で

前作の操作法を引き継ぎアイコンですべての操作をおこなう。アイコンは全部で8つあり、これらを駆使して事件解決に必要な情報を集めるのだ。新聞の記事から手がかりを見つけだしたり、手帳か住所録で名前を選択して「移動」、「ホームズファイル」、「探偵団」のアイコンを使用し、事件に関する情報を集めるのだ。

関係ありそうな所に移動だ

新聞が重要な情報になることも

名前は日本語表記で五十音順に並んでいるので前作より便利

このように会社名などは、まとめてある場合があるので注意

住所録の名前をこう選ぶ

手帳に書き写しておくと便利

事件解決に重要な8人の仲間

事件解決のために協力してくれる仲間の情報は、非常に重要なものばかりだ。はじめから「手帳」に載っている、この人物たちから情報を集めはじめれば捜査はスムーズに進行する。

ヘンリー・エリス
タイムズ紙の外信部部長。最近起きた事件の情報をくれる

エドワード・ホール
有能な法廷弁護士。オールド・ベイリーにいつもいる

クィンティン・ホッグ
ポリス・ガゼット紙の記者で、元スコットランド・ヤードの警部

ジャスパー・ミーク卿
ロンドンで一番の法医学者。司法解剖の結果を教えてくれる

H.R.マレー
スコットランド・ヤード犯罪学研究所所長。証拠品の情報を聞こう

ディズレリー・オブライアン
公文書が保管されている記録室の部長。過去の事件の情報が聞ける

ラングデール・パイク
数多くの新聞に寄稿しているコラムニスト。社交界の情報は彼に

ポーキー・シンウェル
バー、レイヴン&ラット・インの主人。店にきた客の情報が聞ける

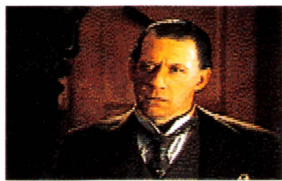
事件解決のあかつきには…

十分に捜査をおこない、事件の真相を明らかにできるだけの情報を手にいれたら、裁判所で判事に会い裁判をとりおこなうことができる。判事の質問に見事答えることができれば、晴れてクリアとなる。ホームズの謎ときがあり、それが終わると、ワトソンが捜査を採点する。点数は低い程良いのだ。

判事の質問は厳しいぞ

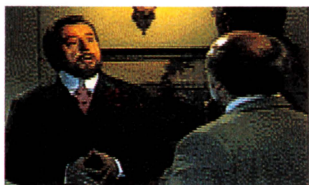
この点数では探偵失格だ

3つのシナリオはいずれ劣らぬ怪事件ばかり

今回、名探偵シャーロック・ホームズが挑む事件は3つ。どのシナリオも怪事件が揃っているのでかなりやりごたえがある。事件の真相を知るためには、手に入れた情報から推理することが重要だぞ。

冴えた推理で解決

盗まれた名画

1890年6月25日深夜、王立美術館から17世紀の画家、ド・コイパーの絵画2枚が盗まれた。館長のウイットコム・シンプスン卿の依頼で、事件の捜査をはじめることになる名探偵ホームズだが、事件は単なる窃盗事件とはことなる展開をみせはじめることになるのだった。犯人の絵を盗んだ目的は?

競売は、異例のはやさでおわった

絵を扱ったアーミテイジ画廊の主人も絵の競売に不審を感じていた

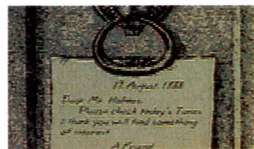
武器会社社長殺人事件

1888年3月9日夜、コートニー・アレンが射殺された。彼はグラント武器会社の社長だったのだ。弟のリチャード・アレンはスコットランド・ヤードの捜査に納得できず、ホームズにこの事件の捜査のやり直しを依頼してきたのだった。殺された社長の鞄からは、財布の中身と金の懐中時計が消えていた。単なる強盗の仕業なのか? それとも機密を狙ったスパイの犯行か? 真相を知るためにホームズは捜査を開始するのだった。

この人物が捜査の依頼人のリチャード・アレン

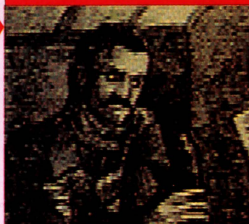
スペイン人亭で、殺されたコートニーは誰かと会っていた

二頭のライオン

1888年8月17日、ホームズ宅の玄関先に「今朝の新聞におもしろい記事が載っている」というメモが。男の変死事件とライオン射殺事件に、なにか関連が?

このメモの目的はいったい…

スティーブン・ライオンズ怪死事件

アバディーン汽船会社の一等航海士、スティーブン・ライオンズが16日の夜、何者かに殺害された事件。被害者といっしょに飲んでいた人物は、全員で5名。

容疑者?

シルヴィア・カーペンター

マーシー・エドワーズ

コリア・エディー

物盗りのために殺した!?

被害者 スティーブン・ライオンズ

事件当夜会っていた

赤毛の男

上司 ウォレス・シャープ

ライオン射殺事件

ヘングラーサーカスの2頭のライオンが17日の早朝、ハイド・パークで撃ち殺された無残な死体になって発見された事件。死体の近くには荷馬車の跡があり、2人分の足跡もあった。荷馬車はアーチビショップ公園に乗り捨ててあるところを発見され、現在、セントラル馬車置き場で保管中である。

殺されたライオン

母親 オニール夫人

家族

兄 トーマス・オニール

妻 メアリー・オニール

飼い主

バリー・オニール

Maker Land

マイクロネット

なんと格闘の舞台は宇宙

BLACK HOLE ASSAULT

MEGA-CD用の格闘ゲームの移植。CAMと呼ばれる人型兵器を駆り太陽系の星々で闘い抜くのだ。

CD スーパーCD-ROM²専用
7月23日発売予定
6800円(税別)
アクション
コンティニュー・バックアップメモリ
90%(4月19日現在)

CAMを操り異星兵器を粉砕せよ

MEGA-CDで発売された格闘アクションの移植。闘うのは人ではなく巨大な人型兵器。このゲームではCAMと呼ばれているこの兵器を駆使して異星人を太陽系から駆逐するのが目的だ。

○鋼の戦士たちの闘いに終わりはない…

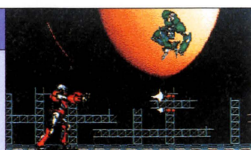
プレイヤーが操る2体の戦闘マシン

ゲームのシステムは現在大流行の『ストII』タイプ。1人用のモードでは2種類の自機の中からどちらかを選び闘うことになる。パンチやキックを使うのはもちろん、パワーゲージが青色のときには遠距離攻撃可能な必殺技を使うことができるのだ。

CAM TYPE-A

基本操作はパンチが①、キックが⑪、同時に押すと投げになる。パワーゲージが青い状態で遠距離からのエネルギービームを撃つ。

CAM TYPE-B

基本操作はタイプAとまったく同じ。オーソドックスな攻撃のAタイプと違い脚技が強化されている。必殺技は2連ミサイル。

バリエーション豊富な対戦プレイ

この手のゲームで対戦ができるのは当たり前。だが、このゲームはさらにトーナメント戦やリーグ戦といった方式での対戦が可能になっている。また、対戦プレイ時には敵キャラを使って闘うこともできるし、同キャラでの対戦も可能だ。1人用のモードで倒せない強敵を対戦で練習するなんてこともできてしまうぞ。

○トーナメント表が戦いを熱くする。優勝をめざし、ひたすら戦う

こいつらがターゲットの敵兵器

敵はアキロフという異星人。プレイヤーの操るCAMという兵器も元はといえば彼らの技術を使ってできたものなのだ。従って先へ進むたびにかなり高性能なマシンが登場してくる。プレイヤー機はパワーアップしないから性能の差を戦闘技術で埋めるしかない。自機の性能を120%引きだすのだ。

MEGALANIC

○投げ技を多用してくる敵。投げても受け身を取ることが多い

DICRAEO

○最初の敵はリーチの長い尻尾を武器にプレイヤーに迫ってくる

BARYONYX

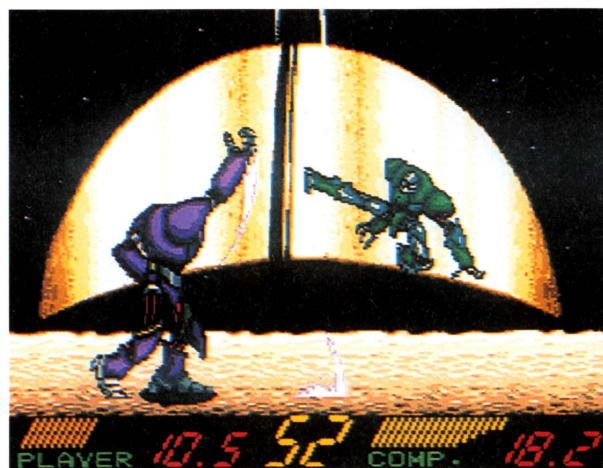
○最初の強敵。全力で戦え！

闘う惑星ごとに戦闘条件が変化する

ゲームの舞台になるのは太陽系の星々。それぞれの星には特徴があって、重力が低くて普通に飛んでも大きくジャンプしてしまう星や、地表が凍っていて滑る星、地面から炎が吹き出す星などさまざまなタイプがある。これらの条件を頭に入れて闘わなければ勝利するのは難しい。逆にこの星の性質を上手に利用すれば強敵とも互角に闘えるわけだ。これは対戦でも非常に重要なポイントになる。

○下から吹き出る炎に当たると倒れる！

○木星をバックに敵同士の戦いが展開

○高重力の星ではジャンプも高くできないし、動きも鈍くなる。自分もそうだが、敵も影響を受けるぞ

ゲーム序盤を徹底追跡！

風の伝説ザナドゥ

現在の開発状況は、最終段階であるシナリオとビジュアルを作成中だ。今回は、序章のストーリーが見えてきた。

発売日未定
価格未定
アクションRPG
バックアップメモリ

80%（4月16日現在）

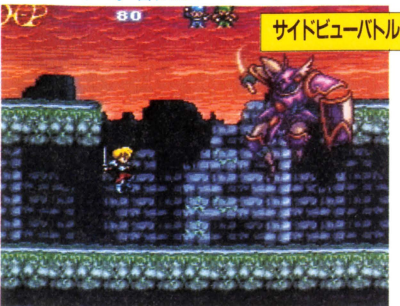
主人公アリオスが創る伝説 システムとストーリー序盤が判明

プレイヤーは、主人公で16歳の少年アリオスを操作しイシュタリアを冒険する。序章「逃亡・西果ての島」から始まる全12章の面クリアタイプのアクションRPG。トップビューとサイドビューで繰り広げられる最大5人で戦うパーティプレイのバトルが特徴だ。

ロード画面。セーブは3つまで

システム面の細かい演出がウリ

『〜ザナドゥ』は、フィールドに出なくても町の中に居ながらにして時が流れる。町の人々が朝には起き、夜になるとベッドに入るなどの動きを見せて生活感を出している。また、フィールド上でのパーティキャラの動きは、性格によって違う。部下のダイモスは寄り添うように歩き、気まぐれ屋のリュコスは距離をおいて付いてくるといった具合だ。他にも、ショップではサイドビュー画面になり、店員が出てくるなどのアニメも。

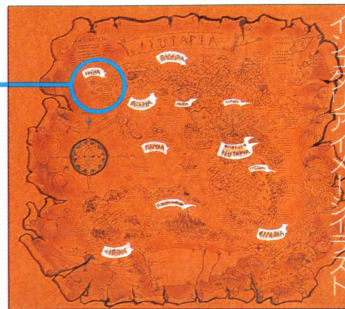
ボスが近づくとサイドビューのバトル。普段はフィールドでのバトル

フィールドで戦いながら移動する

ＨＰは、町中のベッドで回復する

売り値は、ルーレットで決まる

序章「逃亡・西果ての島」ストーリーを追跡

現在シナリオの練り込み作業を中心に開発が進んでいる状況だ。当初のシナリオは、かなりの追加や変更が行われているそうだ。先月号で、主人公の名前もアネモスからアリオスに突如変更されたこともその１つだ。今回は、現段階での序盤ストーリーを紹介しよう。

序章の舞台・イクティア島

イシュタリアの歴史

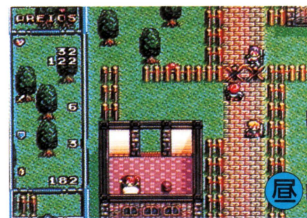
千年前、英雄アイネアスが邪竜ダルダンディスを倒しアステル王朝を築いた。この王朝が、イシュタリアの原型となった。しかし、はるか昔に王朝は滅亡。伝説上の王朝として人々の間では語り継がれている。

イクティアの港町からスタート

ある日、アリオスの部隊は奇襲を受け全滅。部下のダイモスともはぐれ、アリオス自身は謎の男にイクティア島に連れ去られてしまう。イクティア島はイシュタリアの北西に位置している。ゲームはその港町の船着き場から始まる。

ゲームはこの船着き場から始まる

対立するポルタ村とカスタ村

アリオスは、はぐれてしまった部下のダイモスを探すため島を抜け出そうとする。島には港町以外に柵１つで隣接しているポルタ村とカスタ村がある。しかし、この2つの村は、なぜか対立している。境界には見張りが昼夜を問わず立っており、合言葉を言わなければ通れない。ここでの目的は島を脱出する方法を探し出すことだ。ちなみに、船には乗れないらしい。

２つの村は柵を作り対立している

夜になると、見張りが交代する

郷土史研究家マーティの家

イクティア島の森の中に、郷土史研究家マーティが住んでいる。彼は、郷土史研究家を名乗っているだけあって、イクティア島に関する「ありとあらゆる歴史」を熟知している。当然、ポルタ村とカスタ村のことにも詳しいハズ。なんだか彼には、お世話になりそうだ。

マーティの家。どうやらイクティア島の森の中にあるらしいゾ

Maker Land

OTHER MAKERS

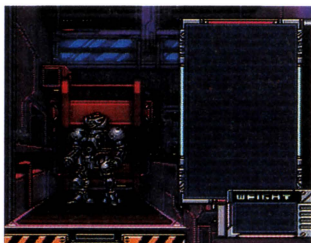
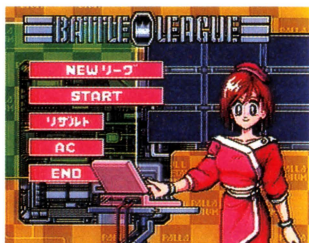
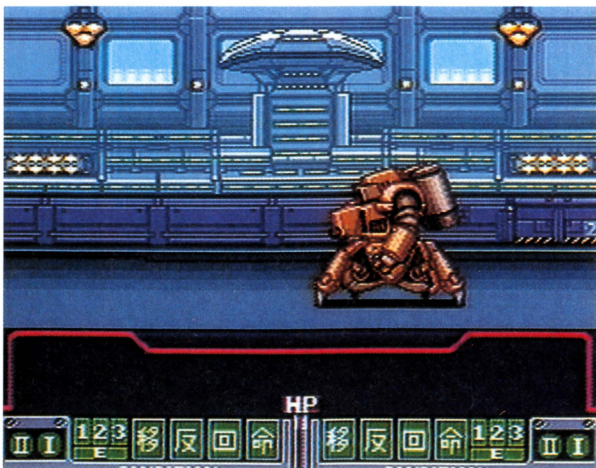
日本物産

現時点であがっているタイトルは『Jリーグ　グレイテストイレブン』と『伊賀忍伝　凱王』の2つ。『Jリーグ～』は本家のJリーグ開幕に合わせた5月14日の発売予定。『伊賀忍伝　凱王』については、まだ発売日などに関しての詳細は未定といった状態。

実名使用がウリの『Jリーグ　グレイテストイレブン』

こちらは『伊賀忍伝　凱王』の画面。変更が加えられた

パック・イン・ビデオ

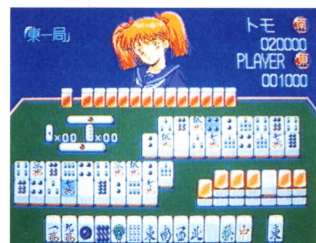
パック・イン・ビデオの新作タイトル『パラディオン』。オリジナルのロボットを組み立てるシミュレーションだ。造ったロボットは「バトルリーグ」モードで戦わせることができ、最大5人でプレイできる。スーパーCD-ROM²専用。発売日、価格は共に未定。

パーツの組み合わせで、オリジナルのロボットを作成していくのだ

コンパニオンの女の子のインフォメーションに従ってリーグ戦へ

バトルリーグ戦は横スクロール。ロボット同士の激しいバトルを制するのは、作戦とパーツの性能？

バンプレスト

先月、PCエンジンへの参入の速報をお伝えしたバンプレスト。第1弾ソフト『幽☆遊☆白書』はCD-ROMで発売される。今後の予定は年内に1本!?　あっと驚くタイトルを用意しているとのこと。スーパーファミコンやアーケードゲームで人気ソフトを多数制作しているメーカーだけに、これからの移植なども楽しみだ。

先日行われたバンプレストの新商品発表会。多数の取材陣が集まった

ホームデータ

以前アーケード版としてプレイされていた『レモンエンジェル』がPCエンジン用にリメイクされ発表された。元はアニメで知られていたが、今回もそのキャラクタを使ってのゲーム化。ということは…、やはりそのテのストーリーになるそうだ。それもオリジナルストーリーとのことだから、なおさらムフフ、って感じ。

これが『麻雀レモンエンジェル』の画面。ワクワクする？

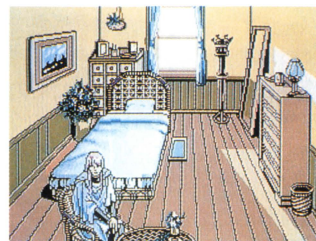
アイ・ジー・エス

開発の遅れが目立った『ブランダーズ』は、70％近い開発状況にもかかわらず発売中止が決定。残念ながらタイトルの1本が減ってしまったが、『断層都市ストレイロード』は、年内の発売を目指し、着々と開発は進んでいるようだ。

ストーリーに期待！『～ストレイロード』

これで『ブランダーズ』の画面は見納めだ

アスミック

『アンジェラス2　ホーリーナイト』と『マグナード』の2タイトルがあがっているアスミック。開発は順調とのこと。

ホラーアドベンチャー『アンジェラス2　ホーリーナイト』

アトラス

『雀偵物語3　セイバーエンジェル』が発売されると、次は『真・女神転生』。5月頃に画面を公開できるかもしれない、という。

インテック

ラインナップは『GALAXY刑事GAYVAN』と『チャンピオンシップ・ラリー』『アルガノス』の3つ。それぞれ開発は進んでいる、とのこと。

◐『GALAXY刑事GAYVAN』はコミカル（？）なアクション

◐『チャンピオンシップ・ラリー』はマシンが追加されるそうだ

NECホームエレクトロニクス

話題の『ストリートファイターIIダッシュ』の後は『眠れぬ夜の小さなお話』。原由子の絵本を原作に彼女が監修したアドベンチャーゲーム。発売は7月下旬。

◐この「なんだどこだろ島」をクリックしてアドベンチャー一面に入る

角川書店

角川メディア・オフィスは3月に角川書店に吸収合併された。そのため『サイレントメビウス』は角川書店からの発売に。開発が一時止まっていたが再開されたという。今のところ発売は来年以降になりそうな模様。

光　栄

『三國志III』と『蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史』の2つがタイトルにあがっている。発売日などの詳細はまだ未定とのこと。

◐『三國志III』の画面。これらの君主から1人選んで天下を目指す

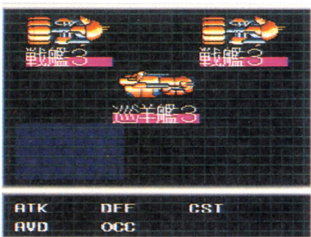
工画堂スタジオ

『スーパーシュヴァルツシルト2』の発売以来、まったく新情報のなかった工画堂スタジオだが、隠し玉の新作が控えているらしい。

コナミ

しばらく沈黙を続けていたコナミだが、来月号では新たなタイトルが発表できそうだ。タイトル自体はよく知られているものだが、内容はほぼオリジナルだとか。

システムソフト

現在あげられているタイトルは『インペリアル・フォース』の1タイトルのみ。発売日や価格などは未だに決定されていない。

◐『インペリアル・フォース』より

◐数多い惑星を占領していく

シュールド・ウェーブ

現在は『PCココロン』がラインナップされているが、発売日などは未定のまま。間もなく詳細を紹介できるというが…。

◐近々新たな画面が公開される話もある『PCココロン』

タイトー

現在のラインナップは『アドベンチャー　オブ　マミーヘッド』と『芸者ウォーリアーズ』。残念ながら開発は進んでいないようだ。

◐『芸者ウォーリアーズ』を拝めるのは、いったいいつの日か…

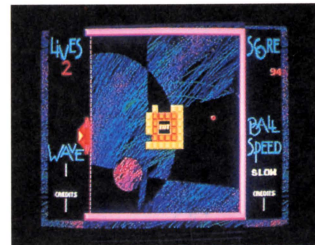
データウエスト

『サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4　オルゴール』の開発は順調に進んでいる。

◐約50分間ノンストップでアニメする、リプレイ機能がウリ

◐下の部分で会話やコマンド選択を行う。セリフはすべて音声で聞ける

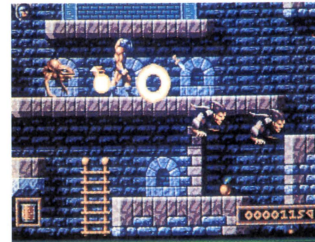
テンゲン

Huカードのタイトルが4本あがっているテンゲン。しかし、4タイトルとも、現時点での発売は未定のまま。ひたすら待つのみ。

◐3人同時プレイ可能なブロック崩し『OFF　THE　WALL』

日本テレネット

『天使の詩II』が発売され残るは『コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説』のみに。画面の公開はまだ先のことになりそうだ。

ピーシーエム・コンプリート

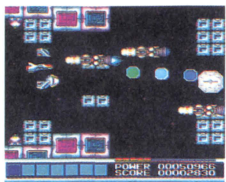
『GODS』が唯一あがっているタイトルだが、開発の方は進んでいないという。そのため発売日なども決定していない。

◐『GODS』の画面。開発状況に進展はないそうだ

マイクロキャビン

『ミスティック　フォーミュラ』と『フレイ』のタイトルがあがっている。『ミスティック～』は発売が7月下旬に変更された。

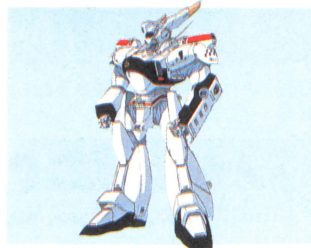
◐『ミスティック～』の画面から

ユニポスト

『ダイノフォース』がタイトルにあがっているが、発売日などの詳細は未定という。

未だ発売日が確定しない『ダイノフォース』

リバーヒルソフト

デジタルコミックの『機動警察パトレイバー　シャフト編(仮称)』がタイトルにあがっている。画面の公開は間もなくできるという。

OVAの画面から。クオリティの高い画面を期待したい

これはOVAの資料から。間もなく画面が公開される予定

ライトスタッフ

現在2本のタイトルがラインナップにあがっているライトスタッフ。ファンタジーシミュレーションの『SWORD　MASTER』は次号で詳しい新情報をお伝えできる予定。もう1本の『ブルーフォレスト物語(仮称)』は、RPGということは決まっているものの、まだ企画段階ということだ。

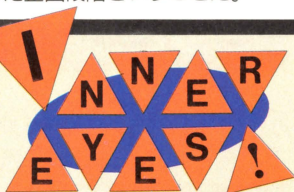
SUPER OTHER MAKERS

アイマックス、アイレム、エイコム、エレクトロニック・アーツ・ビクター、NHKエンタープライズ、キング、クリーム、工画堂スタジオ、ココナッツジャパン、コナミ、サリオ、サン電子、T.S.S.、テイチク、データイースト、ナムコ、パルソフト、ヒューマン、ビデオシステム、フェイス、ブレイングレイ、マイクロワールド、メディアリングの各社がタイトルなし。だが、本コーナーの常連ではないメーカーの名前もちらほら見受けられる。もちろん発表こそできないが、水面下では着々と企画が進んでいる、という状況もあるだろう。思えば今まさに吹き荒れようとしている『ストII』旋風も突如として発表されたものだったのだ。また同じように予想すらしなかった大作・話題作が発表されないとも限らない。今はスーパーアザーメーカーであっても、密かに発表を待つタイトルを手に、一躍注目されるメーカーがあるかもしれない。要注意！（目と耳）

プレゼントの応募方法

各プレゼント希望の方はハガキに住所・氏名・年齢・希望の商品名を明記して下記まで。しめ切りは5月28日(消印有効)。発送をもって発表とさせていただきます。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN
○○○○係

INNER EYES!

今年も参戦！チーム・アイレム

昨年の「8耐」での活躍が印象に残るチーム・アイレムが今年もTT-F1に参戦する。既に1戦を終えているわけだが、「8耐」を始めとした3レースにエントリーが決定している(詳細は下表)。熱いレースを期待！

昨年の「8耐」より。今年も期待できる

月日	レース名
6／13	鈴鹿200km
7／25	鈴鹿8時間耐久
9／12	鈴鹿インターナショナル

チーム・アイレムのスケジュール

キングのスペシャルCDだ

いろんなCDを使い、そのデータでキャラクタを作って戦わせる『CDバトル　光の勇者たち』。CDによってキャラクタの種類が違うので、強いキャラを求めて家中のCDを取っ替えひっかえ試した人も多いとか。今回はキングから、この『CDバトル』ゲームCDと、ゲーム中の全曲を収録した特製シングルCDをセットで3名にプレゼント！欲しい人は、キングに対する意見や希望を書き「CDバトルが欲しいのだ」係まで。

入手困難な非売品。とっても強いんだよん

家のCDを総動員して最強のCDを探せ

コナミから3つのプレゼント

コナミから入手困難な3つの品をプレゼントだ。希望者は希望品名を書き上記の「コナミ」係まで。コナミへの意見も忘れずに。

今年のスナッチャーカレンダー。3名に

ビックバイパーのダイキャストモデル。2名に

コナミ発行の情報誌DS・3の最新号。5名

日本テレネットから大サービス

テレカ、Tシャツ、『サークI・II』のビデオをセットで4名に。上記の「テレネット」係まで。

『天使の詩II』のテレカ

あの『ヴァリス』のTシャツ。あとビデオをセットしてプレゼント

ライトスタッフのテレカを

『フィーンドハンター』のテレカを5名にプレゼント。上記の「ライトスタッフ」係まで。

『フィーンド〜』のイメージイラストをデザイン

DOS/

創刊2号

6月情報号

定価880円

5月7日発売

IBM PC/ATと互換機ユーザーのための情報誌

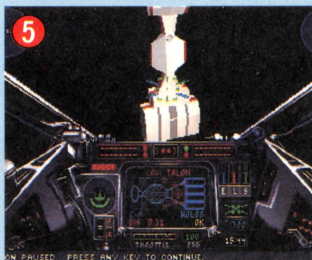
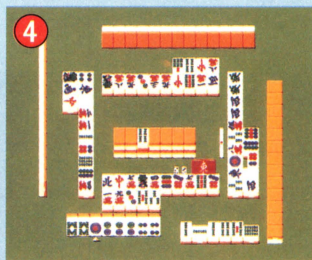
ドス・ブイ・ファン

第1特集●ワープロソフト導きの書

FEP、テキストエディタ、ワープロソフトの導入に関してご指導します

第2特集●人気プリンタBEST9

「速い・安い・きれい」三拍子そろったプリンタ選び

①WizardryⅦ
②UltimaⅦ
③Might & MagicⅣ
④麻雀悟空Ⅴ
⑤X-WING
⑥Alone in the Dark

ENTERTAINMENT STORE

ソフトレビュー『WizardryⅦ』『UltimaⅦ』『Might & Magic〜cloud of xeen』『V for Victory』『麻雀悟空Ⅴ』
ゲーム攻略『X-WING』『Alone in the Dark』
マルチメディア入門・PC/AT実験室・教育フォーラム『Mother Goose』

EXECUTIVE CLASS

ソフトレビュー『PARADOX』・WYSIWYGワープロ術・Excelマクロ入門

PC NETWORK

パソ通のススメ・フリーソフトウェアライブラリー

OS・UTILITY

ソフトレビュー『Win Power Pack VOL. 1』・LAN入門・ロードテスト『PROSIDE/JD1994DX2-66MVA』

付録 オールカラー32ページ

『Windows Ver.3.1J』マニュアル完全攻略本

アイコンから早くラクに使いこなすウル技満載!

お求めは近くの本屋さんで

徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231(代)

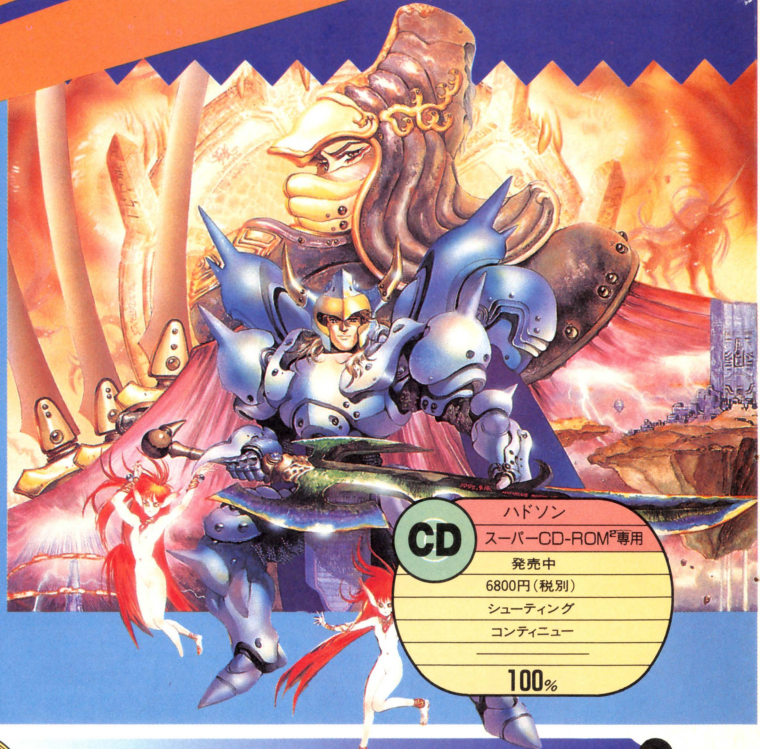
アタックスペシャル

ATTACK SPECIAL

WINDS OF THUNDER

Mystic Shooter ウィンズ・オブ・サンダー

The peaceful country of Mistral is facing grave danger. Evil beings have entered the Six Lands of Mistral to restore the Dark One, Zaggart, imprisoned long ago by the Holy God, Pharina, and the Legendary Hero, Dyu. You are Landis, the only warrior descendant of Dyu, and you have risen to fight against them. Wearing magic armor inherited from Dyu, you are about to single-handedly battle hordes of evil enemies in order to stop Zaggart. The future of Mistral depends on you!

暗黒神ザガードの待つ第8ステージを目指し、ミストラル6大陸と第7ステージを徹底解説していく。

CD
ハドソン
スーパーCD-ROM²専用
発売中
6800円（税別）
シューティング
コンティニュー
―――
100%

装備を最強状態にして大陸に突入だ!!

全8ステージをクリアするための基本を伝授しよう。このゲームで重要になるのは、アイテムショップでの装備の補給と、攻撃の要となるショットの選択だ。また、ステージ中での効率のよいレベルアップ法も解説していく。

剣士ランディーが平和のため戦う

ミストラルの6大陸で、ランディーを待ち受ける魔将軍たち

最初にショップで装備を整える

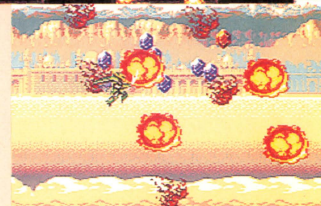
ショップでは、敵キャラを倒すと出現するクリスタルでアイテムを買うことができる。魔法珠でパワーアップゲージをレベル3に上げ、生命珠でライフゲージをいっぱいまで回復してから戦いに臨もう。また、精霊召喚（ボム）を買っておけばボスと楽に戦える。クリスタルに余裕があれば魔法障壁も買っておこう。

クリスタルを貯めて、ショップでアイテムを買ってから進もう

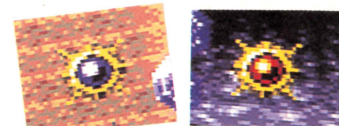
強力な地の鎧で突き進む！

ショットは鎧により攻撃方法が違い、炎の鎧、地の鎧、水の鎧、風の鎧の中から1つを選ぶことができる。4種類の鎧の中で、最も攻撃力が高いのが地の鎧だ。特にボス戦ではボムと組み合わせて使うことで、短時間でボスを倒すことができる。

最強状態。爆風で敵を倒す

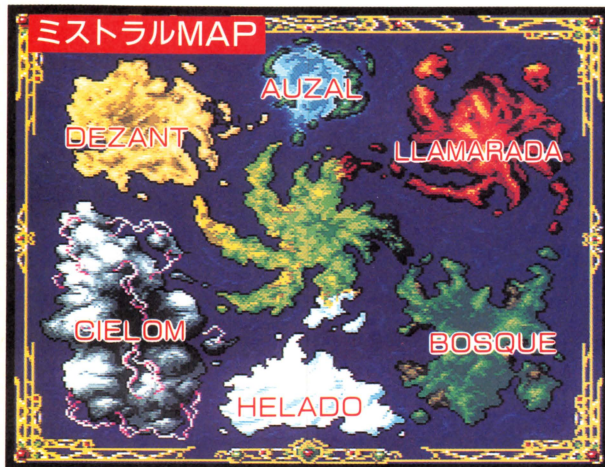
4種類の鎧の中から一つを選ぶことができる

ボムは画面全体に隕石を降らせる

敵キャラが出す魔法珠でレベルアップ

敵キャラを倒すとクリスタルのほかに、アイテムの魔法珠を出すヤツがいる。この魔法珠を取ることで、画面の右上にあるパワーアップゲージが増え、ショットのレベルを3段階までアップすることができる。また、途中でショットのレベルが下がったときには、99ページから紹介している、魔法珠を出す敵キャラを倒して、レベルを回復しながら進もう。

上がパワーアップゲージだ

2種類の魔法珠。左は1つ、右は5つパワーアップゲージが増える

ミストラル6大陸を奪還する!!

最初から選択できる6ステージを、難易度が低い順番に各ステージのポイントとボス攻略を中心に解説する。また、ショットのレベルアップには欠かせない魔法珠を、必ず出す敵キャラも紹介していく。

6つの大陸のどこからでもプレイすることができる。まずは砂漠の大陸デザントから始めるとよい

DEZANT ー砂漠の大陸デザントー

序盤では、クリスタルと魔法珠を取ってショットのレベルアップに努める。中盤の洞くつでは、斜めスクロールになり、落下する岩で思うように動けない。画面の中央で岩を前後によけながら進もう。

斜めスクロール画面。上から落ちてくる岩をよけながら進んでいく

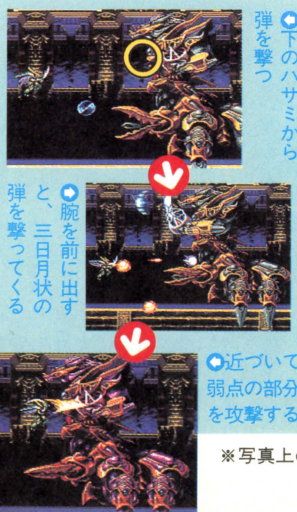
魔法珠を出す敵キャラ

砂漠の大陸では、魔法珠を必ず出す敵キャラが2種類出現する。ここでのレベルアップは、これらの敵キャラが出現する序盤、中盤に行うようにしよう。

序盤の砂漠で、地下から出現

中盤の地下湖から出現

ボス 地の獣機神 スコーピオン

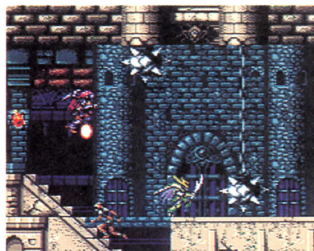
スコーピオンが下のハサミから弾を出してきたら、よけながら中央にある弱点に攻撃を加えよう。また、スコーピオンが腕で弱点を隠すと、三日月状の弾を撃ってくるので、弾をよけながら弱点が現れるのを待って攻撃しよう。

下のハサミから弾を撃つ

腕を前に出すと、三日月状の弾を撃ってくる

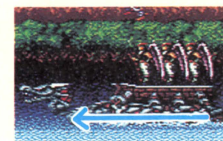
近づいて弱点の部分を攻撃する

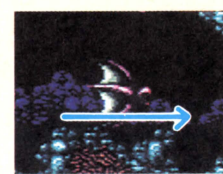
AUZAL ー水の大陸アウザルー

序盤ではショットのレベルを最高まで上げておこう。中盤では高速スクロールになり、邪魔をする泡や敵キャラを倒しながら進まなければならない。終盤の神殿の中では、鉄球が落ちてくるので、画面下を進むようにする。

高速スクロール。巨大な泡を破壊して進む

敵キャラがうしろから近づいてくる。鉄球が上がるのを待って進む

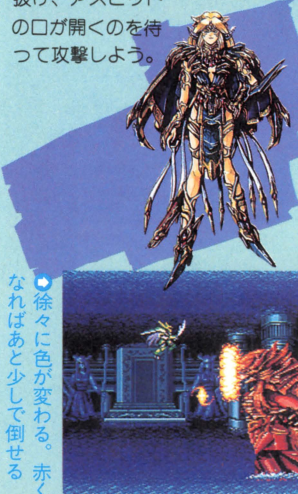
魔法珠を出す敵キャラ

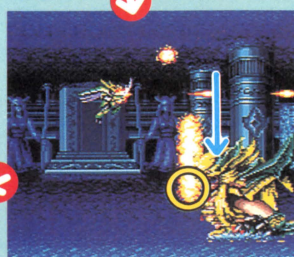
水の大陸では、魔法珠を必ず出す敵キャラが3種類出現する。ここでのレベルアップは、これらの敵キャラが出現する序盤で行うようにし、中盤の洞くつに入るまでに、ショットを最大レベルまで上げておこう。

序盤で水上を直進する

序盤で水上を進んで近づく

中盤で後方から直進してくる

ボス 水の獣機神 アスピッド

アスピッドは、水中から出現し誘導弾を撃ってくる。弱点は誘導弾を撃つときに開く口だ。また、手から3方向に拡がる弾を撃ってくるので、誘導弾をよけながら弾が拡がるのを待って弾のあいだを抜け、アスピッドの口が開くのを待って攻撃しよう。

水中からボスが姿を現す

弾が3方向に広がるのを待ち懐へ

徐々に色が変わる。赤くなればあと少しで倒せる

口が開いたら近づいて、頭の部分を攻撃しよう

※写真上の青矢印は敵キャラの動き、黄色い円はボスの弱点を示す

LLAMARADA ー火山大陸ラマーダー

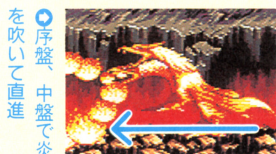
序盤では、魔法珠が出にくいので、敵キャラをすばやく倒しダメージを最小限に抑える。中盤では、通路が盛り上がって狭くなるので、敵キャラの動きを見て、確実に倒しながら通路を確保しよう。終盤の神殿では炎に当たらないように画面の上下を進もう。

炎は通路の上下にある床の部分にいれば、当たることはないぞ

巨大な火山岩を破壊しながら進む

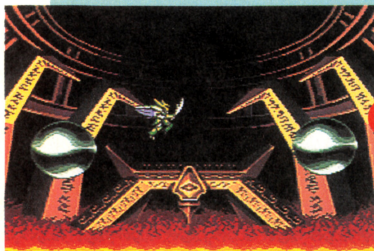
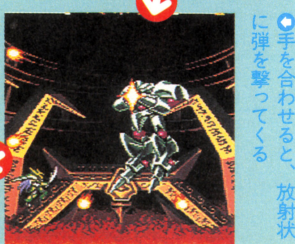
通路が盛り上がる。敵キャラを倒して通路を確保しよう

魔法珠を出す敵キャラ

火山大陸では、魔法珠を必ず出す敵キャラが2種類出現する。ここでのレベルアップは、これらの敵キャラが出現する序盤、中盤に行い、終盤までにショットを最大レベルにしておこう。

序盤、中盤で炎を吹いて直進

序盤中盤で背から弾を出して進む

ボス 炎の獣機神 バルレンダー

バルレンダーは、全身に当たり判定がある。ただし、バルレンダーの攻撃中はダメージを与えられない。攻撃がおさまるのを待ってショットを撃とう。また、バルレンダーにダメージを与えていると、球状になり体当たりしてくる。逃げながらロボットに戻るのを待て。

パンチをして突進してきたら、下側に逃げてよけよう

腕を伸ばし、弾を上下に出してくる

手を合わせると、放射状に弾を撃ってくる

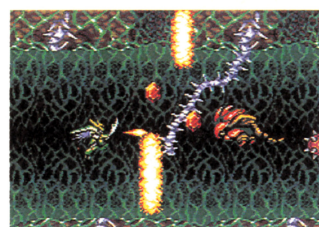
ボスが球状になったら逃げ回る

BOSQUE ー湿林大陸ボスキューー

序盤では主に、地上から出現する敵キャラを倒しながら進む。中盤では中央を進むようにして、上下に出現する敵キャラを確実に倒す。そして、出た魔法珠を取ってショットを回復しよう。終盤では、動く障害物を画面の上下ぎりぎりのところを進んでかわそう。

動く障害物はタイミングを見て通り抜ける

鉄球は画面の下側を進んでよける

序盤は地上を進む

画面の上下から植物の根が伸びてくる。破壊しながら進め

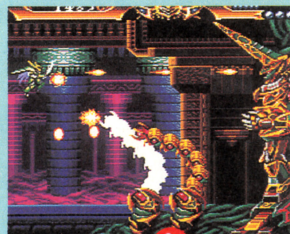
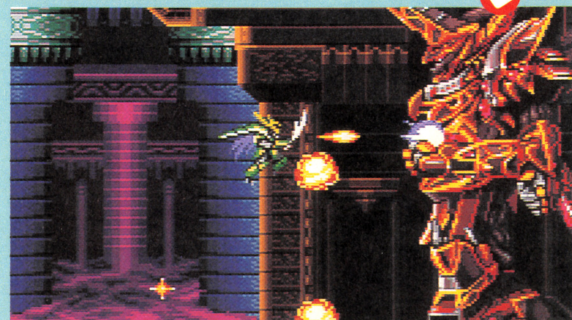
魔法珠を出す敵キャラ

湿林大陸では、魔法珠を必ず出す敵キャラが1種類出現する。ここでのレベルアップは、敵キャラが出現する序盤、中盤に行うようにしよう。

序盤で空中から出現する

ボス 木の獣機神 ジャーディン

ジャーディンは、本体の前にある2本の触手が邪魔になり、弱点を攻撃できないので、ボムを使って触手を破壊する。そのあと本体に近づき、中央部にある弱点に攻撃を加えよう。ただし、腕が弱点を隠しているときは、攻撃をよけながら、弱点が現れるのを待とう。

画面の左で2本の触手が出す弾をよけながら攻撃する

ボムで2本の触手を破壊する

手を動かし、中央の弱点が見えたらボスに近づいて攻撃しよう

HELADO —氷雪大陸ヘラードー

序盤の雪原では魔法珠があまり出ないので、最初にショップでショットを最大まで上げておくこと。中盤では、トラップが多くショットのレベルが下がってしまうので、途中の巨大な敵キャラのいる場所でショットの回復をしておこう。終盤では、通路のせまいところがあるので、敵キャラを倒して通路を確保して進んでいこう。

⬅ドリルが引っ込むのを待って進む

⬅天井から氷塊が落ちてくる。破壊しよう

⬅気泡で自キャラの動きが抑制される

⬅写真の巨大敵キャラの場所で魔法珠を稼ぐ

魔法珠を出す敵キャラ

氷雪大陸では、魔法珠を必ず出す敵キャラが3種類出現する。このステージは、序盤ではこれらの敵キャラがあまり出現しないので、中盤の洞くつに入ってから、レベルアップにはげもう。

⬅序盤で空中から出現する

⬅序盤で背から弾を出して進む

⬅中盤で地中の上下から出現する

ボス 氷の獣機神 マタンツァ

マタンツァは、自キャラが正面にいるとレーザーを撃ってくる。画面の上に移動して、マタンツァの弱点である角のうしろの頭を攻撃しよう。また、角からもレーザーを撃ってくるので、角が光ったら逃げて座標を合わせられないようにする。これを繰り返して倒してしまおう。

⬅ボスの正面を離れ、画面上で攻撃

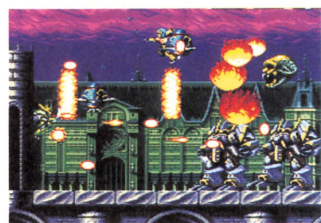
⬅近づいて角のうしろにある弱点の頭を攻撃

⬅レーザーをよけ弱点を攻撃

※写真上の青矢印は敵キャラの動き、黄色い円はボスの弱点を示す

CIELOM —浮遊大陸シェロームー

序盤では、誘導弾を撃ってくる敵キャラが出現するので、出現パターンを覚えて誘導弾を出す前に倒してしまおう。中盤では画面の上下から出現する竜をすばやく倒して魔法珠を取ろう。終盤では、敵キャラの出現する数が多くなるので確実に倒して進もう。

⬅誘導弾を出す敵キャラは弾を出す前に倒せ

⬆巨大な敵キャラがたくさん出現する。確実に破壊して進もう

魔法珠を出す敵キャラ

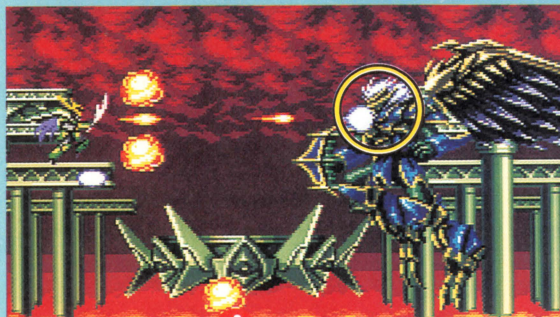
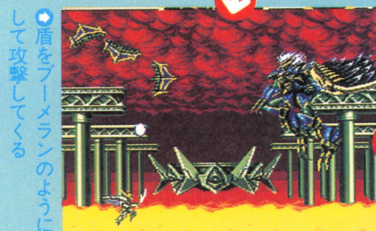
浮遊大陸では、魔法珠を必ず出す敵キャラが3種類出現する。ここでのレベルアップは、これらの敵キャラが出現する序盤、終盤で行うようしよう。ショットを最大レベルにしてボスとの戦に臨もう。

⬅全般的に画面の前後から出現

⬅中盤で地中から出現する

⬅終盤で空中から出現する

ボス 空の獣機神 パジャロナ

パジャロナは、盾をブーメランにして攻撃してくる。前後に動いて盾をよけながら、弱点である頭に集中攻撃を加えよう。また、翼を前に出して頭を隠すと3方向に弾を撃ってくる。弾と弾のあいだに入ってよけ、翼を引っ込めるのを待って、また弱点を攻撃しよう。

⬅弱点の頭を狙って集中攻撃する。ボスにはあまり近づかないこと

⬅盾をブーメランのようにして攻撃してくる

⬅翼で頭を隠すと、3方向弾を撃ってくる

第7ステージ　最終ボス目前！　大神官長ゾーンブルを倒せ

第7ステージはゲーム中で最も難しいステージだ。ここではステージを参道ゾーン、回廊ゾーン、鉄球ゾーン、神殿入口ゾーンの4つのゾーンに分けて、ポイントとなるトラップの抜け方と中ボス、ボスの倒し方を解説していく。このステージを抜ければ暗黒神ザガードとの最終決戦だ。

●前6ステージとは桁違いの難易度だ。気合いを入れて進もう

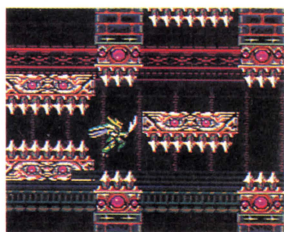
●参道ゾーン●　～中央をキープして進む～

参道には炎を出す台があり、炎に触れるとダメージを受ける。台は壊すことができるが、破壊すると弾をまき散らすので、すばやくあいだを通り抜けよう。台はアイテム持っているが、必要ない場合には破壊しないで通りすぎたほうがよい。後半のヤリはタイミングをみて中央を抜けてしまおう。

●上下のヤリには触れない

●鉄球のあいだで上に引っ込むのを待つ

●参道にある炎を出す台は破壊できる

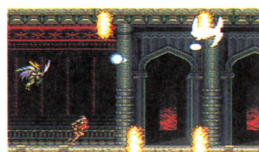
●炎を出す台を破壊すると、弾をまきちらすので、すばやく通り抜ける

中ボスA

中ボスAは、出現すると背中にある3本のトゲから誘導弾を撃ってくる。誘導弾はあいだを抜けてよけてしまおう。また、中ボスAは誘導弾を出すと、身体を丸めて体当たりをしてくるので、中ボスAの動きに合わせて移動しながら集中攻撃を加えてすばやく倒そう。

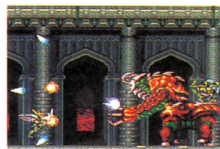
●背中から誘導弾を撃ってくる

●身体を丸めて体当たりをしてきたら、逃げながら攻撃する

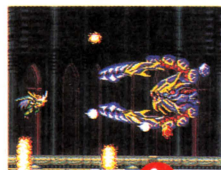
●回廊ゾーン●　～2体の中ボスでパワー回復～

回廊では、誘導弾を撃ってくる敵キャラが出現する。誘導弾を出す前に倒してしまおう。また、ところどころに鉄球があるので、画面の下側を進んでいこう。

●敵キャラは、すばやく倒せ

中ボスB

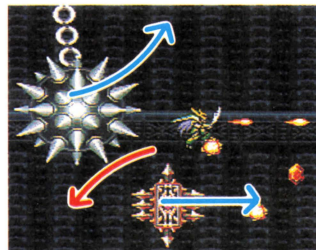
中ボスBは、3方向に広がる弾と伸びる腕で攻撃してくる。中ボスBとの距離をおいて、弾と腕をよけながら攻撃を加えて倒そう。

●距離をおいて弾をよけろ

中ボスC

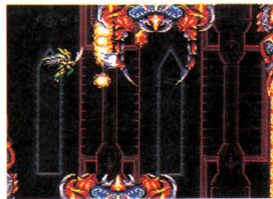
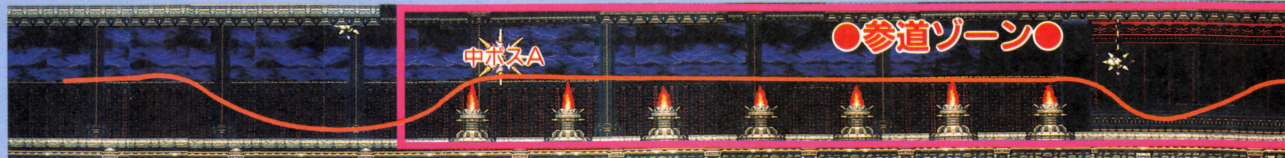
中ボスCは、上下にあるハサミから弾を撃ってくる。しかし、ハサミが前にある状態では、ダメージを与えられない。ハサミが上下に移動して、中央の頭の部分が出てきたら、そこに近づいて攻撃を加えよう。

●ハサミから弾を撃ってくる

●腕が上下に開いたら中央部分の口を攻撃する

●鉄球ゾーン●　～巨大鉄球をかわして進む～

ここでは巨大な鉄球が、前後に振り子のように動いて進路の妨害をしてくる。また、鉄球の下をヤリがうしろから前へ高速で移動するため、鉄球とヤリにはさまれてしまう。鉄球が画面の上に移動したら、すばやくあいだを抜けよう。

●鉄球とヤリの通りすぎるタイミングをみて、あいだを抜けよう

中ボスD

中ボスDは、上下から2体出現して、中央の口の部分から弾を吐き出し、腕の先からレーザーを撃ってくる。腕にはかまわず、口から吐き出した弾を破壊しながら、上下の本体に攻撃を加えよう。

●中央の口から出す弾を破壊しながら攻撃しよう

●神殿入口ゾーン●～ショットを最強にしてボスへ～

神殿の入口までには、ヤリが2組ずつ設置してあり、前後に移動して進路を邪魔している。ヤリが前後に移動してあいだが開き、通ることができるようになったら、すばやく通り抜ける。また、神殿の入口付近に近づくと、画面の上下から竜が出現する。竜は魔法珠を出すので、ショットのレベルが下がっている場合には、ボス戦に備えてレベルを最大まで回復しておこう。

画面の上下から竜が出現する。身体が全部出るのを待って攻撃

ヤリが前後に広がるのを待って、あいだを通りすぎよう

倒すと魔法珠を出すので、ショットのレベルを上げておこう

中ボスE

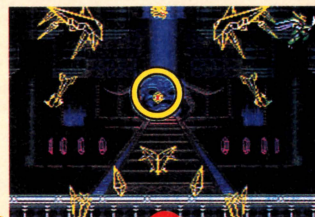
中ボスEは、4機の誘導レーザー砲と、中央部分から極太のレーザーを撃ってくる。画面の右上下の誘導レーザー砲は破壊することができない。画面の右側にある3つのクリスタルを1つずつ破壊していけば、そこから出るレーザーが1段階ずつ細くなっていく。誘導レーザーをよけながら攻撃を加えていこう。クリスタルをすべて破壊すれば、神殿にいる大神官長ゾーンブルとの戦いになる。

常に動いて誘導レーザーをかわす

中央部を攻撃。レーザーは上下によける

ボス 大神官長ゾーンブル

ゾーンブルは、ジャンプしながら近づいて弾を撃ってくる。通常のロボットの状態ではダメージを与えられない。身体がバラバラに分裂して、中央にあるコアの部分がむき出しになったら、近づいて身体が復元するまでコアに攻撃を加えよう。また、身体から竜を出したら、すぐに破壊してしまおう。

しばらくすると身体がバラバラに分裂して、中央にコアが出現する

弾を出しながら自キャラにジャンプして近づいてくる

コアの部分が現れるまで逃げ回る

※写真上の赤矢印は自キャラの動き、青矢印は敵キャラの動き、黄色い円はボスの弱点を示し、オレンジ色の矢印は自キャラの進行ルートを表す

オイラの夢は空を飛ぶこと。コイノボリみたいに空中遊泳できたら気持ちいいだろうなあ。ねぇウルジイ、そんなウルテクってないのかなあ。

技のランク

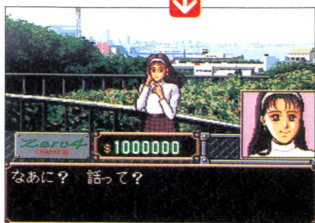
ウルテクのランクは、読者諸君が送ってきたウルテクのビックリ度を判断し、決定している。ランクによって1〜5の点数をつけてるぞ。1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しているぞ。

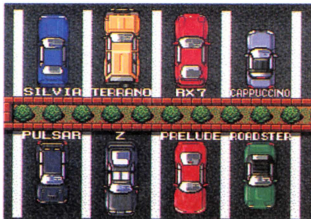
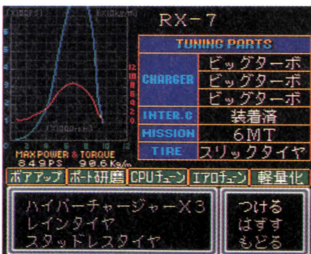
最初から大金持ち 5

ゼロヨンチャンプⅡ

神奈川県 内野卓

最初から大金を持ってゲームを始めることができるウルテクだ。ゲームスタート時に、名前を「へたっぴ」と入力しよう。すると、35000ドルの所持金が、100万ドルになるのだ。このウルテクを使えば、アルバイトに時間を取られることなく、高価な車を買いそろえたり、すべてのパーツを買ってチューンすることができるぞ。

名前を「へたっぴ」と入力しよう

所持金が100万ドルでスタート。へたっぴ君は大金持ちなのだ

車でいっぱいの車庫をながめて、ひとり悦に入るのもいいぞ

高価なニトロも定価で買うことができちゃうぞ

バイトをしなくても、いい車にいいパーツを組んでレースができる

デバッグモード 5

フォーセットアムール

栃木県 みかん星人

いろいろな機能があるデバッグモードを紹介するぞ。やり方は、ゲーム起動直後のデモ中に、上、上、上、下、下、下、Ⅱ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅰの順に押す。すると、画面が切り替わってデバッグモード画面が登場する。ここでは、ゲーム中のビジュアルを見ることができるビジュアルセレクト、好きなステージからゲームをプレイすることができるステージセレクト、ゲーム中の音楽や効果音などが楽しめるサウンドテストができるのだ。各項目にカーソルを合わせ、Ⅰを押すと実行できるぞ。

ビジュアルセレクトのほかにも、ステージセレクトや、サウンドセレクトをすることができるぞ

オープニングのデモのときに下のコマンドを入力しよう

上、上、上、下、下、下、Ⅱ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅰの順に押す

画面が切り替わって、デバッグモード画面が出現する

イラスト／等々力 充

ビジュアルセレクト 4

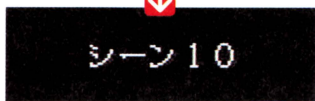
天使の詩Ⅱ 堕天使の選択

宮崎県 島崎勝彦

ゲーム中のビジュアルシーンを楽しむことができるビジュアルセレクトを教えるぞ。メーカーのロゴの表示中に、Ⅱ、Ⅰ、下、下、上、上の順に押すと、ビジュアルセレクト画面が出現する。方向キーで好きなシーンを選んで、Ⅰを押せばビジュアルがスタートする。感動のシーンの数々を堪能しよう。また、「カードゲーム」の項目を選んでⅠを押せば、ゲーム中にも登場するカードゲームのみを遊ぶことができるぞ。

メーカーのロゴ画面で下のコマンドを入力しよう

Ⅱ、Ⅰ、下、下、上、上の順に押す

シーン１０

方向キーで見たいビジュアルシーンを選んで、Ⅰを押そう

感動のシーンの数々を、思いきり楽しむことができるぞ

カードゲーム

カードゲームで遊ぶこともできるのだ

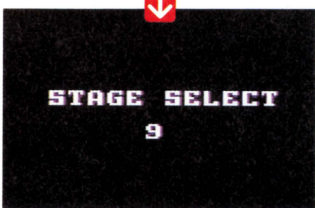
ステージセレクト 4

双截龍Ⅱ THE REVENGE

兵庫県 遠藤修一

好きなステージからゲームをスタートすることができる、ステージセレクトを紹介しよう。やり方は、タイトル画面でⅠ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、ランの順に押す。すると、画面が切り替わってステージセレクト画面が現れるのだ。プレイしたいステージをⅠとⅡで選んで、ランを押せばスタートだ。このウルテクを使って後半のステージの練習をして、ゲームの攻略に役立ててほしい。

タイトル画面で、下のコマンドを入力すること

Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、ランの順に押す

ステージセレクト画面が登場。プレイしたいステージを選ぼう

いきなり最終ステージからゲームを始めることもできるぞ

便利なクリアコマンド 3

双截龍Ⅱ THE REVENGE

長崎県 田村圭介

瞬時にして、プレイ中の次のエリア、または、次のステージに行くことができるウルテクがあることがわかったぞ。まず、ゲーム中にポーズをかけ、ⅠとⅡとセレクトを押しながらポーズを解除しよう。すると、プレイ中のエリアをクリアしたことになってしまうぞ。

ゲーム中に、プレイ中のエリアを飛ばしてしまいたいと思った人は、すかさず下の操作をするべし

ポーズをかけ、ⅠとⅡとセレクトを押しながら、ポーズを解除する

次のエリアに行けるぞ

大名チェンジ 3

信長の野望 武将風雲録

滋賀県 岸村真吾

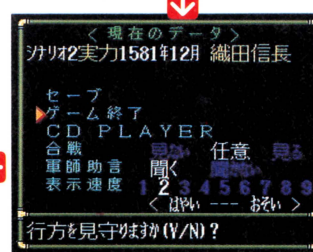
ゲーム途中でプレイしている大名を変更できるウルテクがあった。まず、メニュー画面でゲーム終了にして、行方を見守るを選ぶ。そして、月の変わり目になったらランを押そう。すると、「どの大名でプレイを再開しますか」とメッセージが出て、好きな大名でゲームの続きができるようになる。

ある程度領土を広げてプレイにあきたら…

ゲーム終了を選んで、行方を見守るにしよう

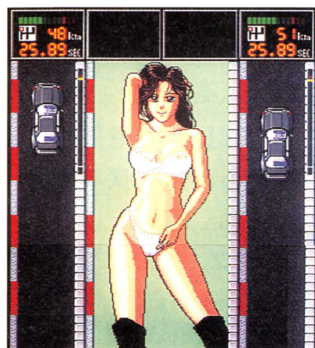
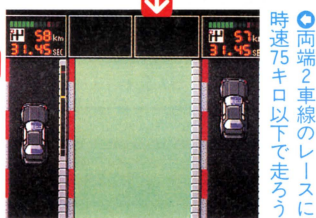
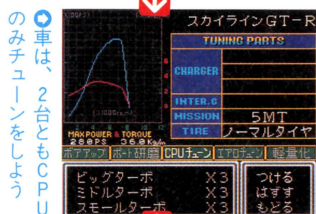
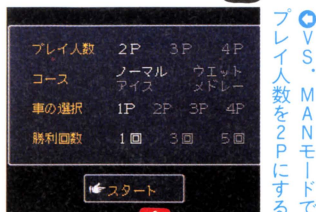
ここで下の操作をする

月の変わり目にランを押す

プレイを再開するときに、好きな大名を選べる

伊達輝宗で再開。自分で広げた領土を攻略するという楽しみができる

VS.MANモードのサービス 3

ゼロヨンチャンプⅡ　愛知県 浅野浩一

VS．MANモードで、プレイ人数を2Pに設定する。そして、2台ともCPUのチューンだけをすると、両端2車線でのレースになり、ゴール直前に女の子のグラフィックが登場する。2台いっしょに時速75キロ以下で走ると、車のスピードによって、女の子の服が脱げてしまうぞ。

VS．MANモードでプレイ人数を2Pにする

車は、2台ともCPUのみチューンをしよう

両端2車線のレースに。時速75キロ以下で走ろう

女の子のパターンは全部で５種類

いきなりエンディング 3

ゼロヨンチャンプⅡ　大分県 小野武

いきなりエンディングを見ることができるウルテクだ。やり方は、ゲーム開始時に、名前を「すたっふ」と入力するだけ。感動のエンディングを好きなだけ見よう。

「すたっふ」と名前を入力する

感動のエンディングがスタート。何度でも見ることができるぞ

新必殺技、名付けて百裂拳 2

クレスト・オブ・ウルフ　島根県 石倉健一

プレイ中に、必殺技を使えなくなるまで使おう。そして、連射をかけた①と②を押し続ける。すると、自キャラが細かいジャブを打ち続けて敵をハメることができる、百裂拳のような攻撃が使えるのだ。ただし、１回でも攻撃を受けるとやられてしまうので注意しよう。

必殺技を使うことができなくなるまで、何度も使おう

連射をかけた①と②を押し続ける

えぐりこむように打つべし、打つべし、打つべし。まさに百裂拳

マイアミのカジノの損失補てん 1

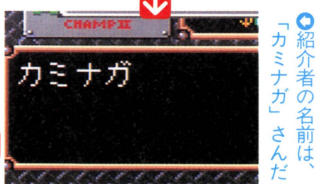
ゼロヨンチャンプⅡ　大分県 小野武

カジノで心ゆくまで遊ぶことのできるウルテクだ。まず、マイアミのカジノに行って、紹介者の名前を「カミナガ」と入力する。すると、負けてしまっても、「神長様のお知り合いの方からお金はいただけません」と、全額返してもらえるのだ。これで所持金を気にせずにカジノで遊べるぞ

まず、マイアミのカジノまで行こう

紹介者の名前は、「カミナガ」さんだ

丁重なあつかいをされてしまうのであった

つい熱くなって持金全部を遣いこんでしまった

負けたお金を全額返してくれる。こりゃありがたい。また来るよぉ

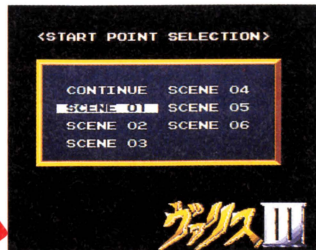
裏ストーリー登場 1

ヴァリス ビジュアル集　北海道 でゅお

『ヴァリスⅢ』のウルテク、裏ストーリーが、このビジュアル集でも楽しめるぞ。まず、ヴァリスⅢのシーン01を再生する。そして、シーン01が始まったら、セレクトを押そう。画面が切り替わり、デフォルメキャラの登場する裏ストーリーが始まるぞ。

スタートポイントセレクション画面でヴァリスⅢのシーン01を選ぶ

ビジュアルが始まったら下のコマンドを入力

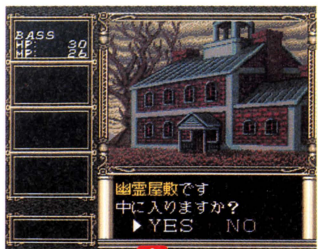
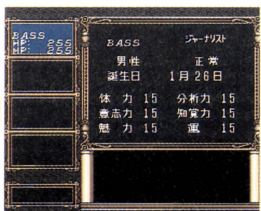
セレクトを押す

『ヴァリスⅢ』の裏ストーリーが始まるのだ

キャラが強くなる 5

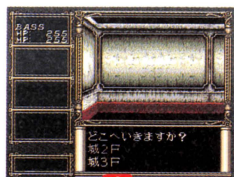
ラプラスの魔

静岡県 渡辺太一

このゲームに、キャラを強化できるウルテクがあることがわかったぞ。やり方は、幽霊屋敷に入ってすぐのブロックの、右隣のブロックで、入り口のドアの左の壁を6回調べよう。画面のメッセージが変わって、ラプラス城の１Ｆ〜３Ｆに行けるようになり、キャラの体力と精神力が255 、各能力値が15になるのだ。ただし、この数値より強力なキャラでこのウルテクをすると、かえってキャラが弱くなってしまうので注意しよう。

まず、幽霊屋敷まで行く。そして、迷わず中に入るのだ

入り口のドアに向かって左側の壁を…

6回調べる

画面に出てくるメッセージが変わってしまうのだ

体力と精神力の数値が255になるぞ

ＭＡＸが18の各能力値が、15になるのだ

残機数UP&ステージセレクト 3

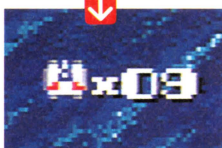
テラクレスタⅡ

高知県 富田洋

このゲームの2つのウルテクを教えるぞ。１つ目は残機数UP。ゲーム中にポーズをかけ、上を押しながら①、②、②、①、下を押しながら②、①、①、②の順に押す。通常は2機の残機数が9機に増えるぞ。ただし、電源を入れてから１回しか実行できない。2つ目はステージセレクト。写真Aの画面で、②を押しながらランを10回押す。そして、STAGEの数字を方向キーの左右で変更して、①を押すと好きなステージからゲームを始められる。

残機数UP

ゲーム中ポーズをかけ、上を押しながら①、②、②、①、下を押しながら②、①、①、②の順に押す

通常2機の残機数が、9機に増えちゃいます

ステージセレクト

写真Ａ。この画面で、下のコマンドを入力する

②を押しながらランを10回押す

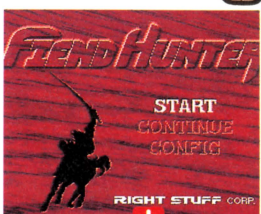
左右でゲームを始めるステージが選べる

好きなステージからゲームを始めよう

ステージセレクト 4

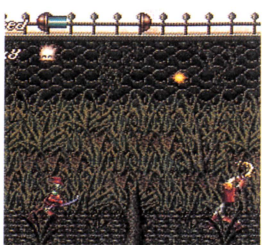
フィーンドハンター

香川県 岩渕雄一郎

このゲームのステージセレクトを紹介しよう。やり方は、タイトル画面で、上2回、下5回、セレクトを押しながら②を押す。すると、タイトル画面の左上にカーソルが出現する。これを左右に動かし、①か②を押すことで、好きなステージからゲームを始められる。カーソルの位置は、左から順にステージ１〜5となっている。

タイトル画面で下のコマンドを入力しよう

上2回、下5回、セレクトを押しながら②の順に押す

画面左上に現れるカーソルの位置で、ステージを選択

ステージ１〜5を選んでゲームスタート！

UL-TECH 募集

マニュアルや他誌に掲載されていない、未発表のウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかＦＡＸで送って欲しい。ＦＡＸは24時間、いつでもＯＫだ。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印で、ＦＡＸは送信時間でチェックして、一番早く送ってくれた人を採用するぞ。採用者には、ウルテクのランクによって、2000円〜10000円の謝礼を進呈しているので、どしどし応募してくれ。

ウルテク あて先
〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

FAX番号 022(213)7535

5						
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

新作発売

5月

14日	■Jリーグ　グレイテストイレブン　★日本物産／7400円
28日	◐クイズキャラバン　カルトQ　★ハドソン／5800円
28日	●シャーロック・ホームズの探偵講座II ★ビクターエンタテインメント／8200円

6月

11日	○A列車で行こうIII　★アートディンク／9800円
12日	■ストリートファイターIIダッシュ ★NECホームエレクトロニクス／9800円
12日	▼アベニューパッド6　★NECアベニュー／3980円
25日	■パワーテニス　★ハドソン／6500円
下旬	○スタートリング・オデッセイ　★レイ・フォース／未定

7月

10日	○天外魔境　風雲カブキ伝　★ハドソン／7800円
23日	○GALAXY刑事GAYVAN　★インテック／7800円
23日	○CD電人　ロカビリー天国　★ハドソン／6800円
23日	○BLACK HOLE ASSAULT　★マイクロネット／6800円
30日	○三國志III　★光栄／14800円
中旬	○卒業　グラデュエーション　★NECアベニュー／7800円
下旬	○眠れぬ夜の小さなお話　★NECホームエレクトロニクス／6800円
下旬	○PCココロン　★シュールド・ウェーブ／7800円
下旬	○麻雀オンザビーチ　★NECアベニュー／未定
下旬	○ミスティック　フォーミュラ　★マイクロキャビン／7800円
予定	○1552天下大乱　★アスク講談社／8800円
予定	○サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4 オルゴール　★データウエスト／未定
予定	○スーパーダライアスII　★NECアベニュー／7800円
予定	▼レーザーアクティブ　★パイオニア コンパチブルレーザーディスクプレイヤー／未定 LD-ROM²コントロールパック／未定
予定	◎悪魔の審判(仮称)　★プラネット／未定
予定	◎エンジェル・メイト(仮称)　★プラネット／未定
予定	◎クイズ・エコノザウルス(仮称)　★ハドソン／未定

8月以降～

8月	○アンジェラス2　ホーリー・ナイト　★アスミック／未定
8月	○チャンピオンシップ・ラリー　★インテック／7800円
8月	○もってけたまご(仮称)　★ナグザット／未定
8月	○ラングリッサー　光輝の末裔　★日本コンピュータシステム／7900円
9月	○マジクール　★NECホームエレクトロニクス／未定
12月	○イースIV　The Dawn Of Ys★ハドソン／未定

SUPER 先取りソフト情報！

『セーラームーン』発表!!

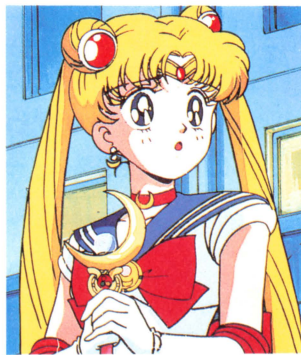
●「月にかわってぇ、オシオキよ♡」。あの、うさぎチャンの可愛い声がPCエンジンソフトで聴けるんだ!! 『幽☆遊☆白書』でPCエンジン参入を発表したバンプレストが、第2弾のタイトルを発表したぞ！ 『美少女戦士セーラームーン(仮称)』がスーパーCD-ROM²で登場するのだ。『セーラームーン』は講談社「なかよし」に連載中のコミックと、テレビ朝日系列で放送中のアニメーションがどちらも大ヒットの人気作品。PCエンジン版はデジタルコミック風のつくりになるとのことで、これはもう期待するっきゃないっ!! 発売時期、価格は現在のところ未定。

さてバンプレストの今後のソフト制作の予定としては、同社が発売しているパソコンゲームの人気作品からの移植も考えているとのこと。バンプレストのパソコンゲーム最新作といえばコミック、アニメで人気の『ああっ女神さまっ』。もしかするとPCエンジンソフトで、女神さまに会える日がくるかも知れないね？

◐セーラー戦士5人組のイラスト。画面写真の公開はまだ先だ

◐主人公、月野うさぎ。大ボケなキャラクタが人気の秘密？ 月の力により『セーラームーン』に変身する

『エメラルド・ドラゴン』移植決定！

●パソコンゲームの人気RPG『エメラルド・ドラゴン』がPCエンジンに移植決定。『電撃PCエンジン』の㈱メディアワークスが、このたび発行する『電撃CD文庫』のタイトルに『エメラルド・ドラゴン』がラインナップされた。と、同時にパソコン版のPCエンジンへの移植が発表されたというワケだ。発売メーカー、発売時期などの詳細は未定だ。

◐移植希望の高いRPG『エメラルド・ドラゴン』。写真はパソコン版

カレンダー

○記号のみかた
■…Huカード
●…CD-ROM²
○…スーパーCD-ROM²
◐…CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応
◎…LD-ROM²
▼…ハードウエア
㊍…媒体未定
★メーカー名／予定価格（税別）

発売日未定

○断層都市ストレイロード
★アイ・ジー・エス／8900円
○マグナード ★アスミック／未定
○真・女神転生 ★アトラス／未定
○アルガノス ★インテック／未定
㊍ギャラクシーフォースII
★NECアベニュー／未定
○ストライダー飛竜 ★NECアベニュー／未定
●スペースファンタジーゾーン
★NECアベニュー／7400円
○誕生 デビュー ★NECアベニュー／未定
○チキチキボーイズ ★NECアベニュー／未定
○天地を喰らう ★NECアベニュー／未定
○ドラゴンナイトIII ★NECアベニュー／未定
■ヘルファイアー ★NECアベニュー／未定
○モンスターメーカー 闇の竜騎士
★NECアベニュー／未定
●レインボーアイランド
★NECアベニュー／7600円
■21エモン めざせ／ホテル王
★NECホームエレクトロニクス／6800円
■ホッパーキャット（仮称）
★NECホームエレクトロニクス／未定
○サイレントメビウス ★角川書店／未定
○Linda³ ★角川書店／未定
○蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史 ★光栄／未定
○インペリアル・フォース ★システムソフト／未定
■アドベンチャー オブ マミーヘッド
★タイトー／未定
●芸者ウォーリアーズ ★タイトー／未定
■OFF THE WALL ★テンゲン／未定
■ピーターパックラット ★テンゲン／未定
■マーブルマッドネス ★テンゲン／未定
■マジカルパズル・ポピルズ ★テンゲン／未定
○シルフィア ★トンキンハウス／未定
○WIZARDRY I・II ★ナグザット／未定
○ダウンタウン熱血物語 ★ナグザット／未定
○コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説
★日本テレネット／未定
○風の伝説ザナドゥ ★日本ファルコム／未定
○伊賀忍伝 凱王 ★日本物産／未定
○超英雄伝説ダイナスティックヒーロー
★ハドソン／未定
○天外魔境III（仮称） ★ハドソン／未定
○マイト・アンド・マジック3 ★ハドソン／未定
○ロードス島戦記2 ★ハドソン／未定
○吉本新喜劇 ★ハドソン／未定
○オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLDS
★パック・イン・ビデオ／未定
○パラディオン ★パック・イン・ビデオ／未定
○メタルエンジェル ★パック・イン・ビデオ／未定
○美少女戦士セーラームーン（仮称） ★バンプレスト／未定
○幽☆遊☆白書 ★バンプレスト／未定
○アルシャーク ★ビクターエンタテインメント／未定
○トラベラーズ！ 伝説をぶっとばせ
★ビクターエンタテインメント／未定
○ルイン ★ビクターエンタテインメント／未定
○麻雀レモンエンジェル ★ホームデータ／未定
○フレイ ★マイクロキャビン／未定
■ダイノフォース ★ユニポスト／未定
○SWORD MASTER ★ライトスタッフ／未定
○ブルーフォレスト物語（仮称） ★ライトスタッフ／未定
○機動警察パトレイバー シャフト編（仮称）
★リバーヒルソフト／未定
◎マンハッタン・レクイエム（仮称）
★リバーヒルソフト／未定
○エメラルド・ドラゴン ★未定／未定
▼セーブくん ★光栄／未定

メーカー発最新情報

●パイオニア㈱のソフト制作会社パイオニアLDC㈱は、レーザーアクティブ事業参入を皮切りに、今後家庭用ゲーム機の市場にも積極的に目を向けていくとの意思を表明。PCエンジンへの参入も十分考えられるだけに、今後の動向に注目したい。
●トンキンハウスから新作が発表された。ハードな縦スクロールシューティングの『シルフィア』がそのタイトル。ギリシャ神話を背景とし、半神半人（ハーフエルフ）の美少女が主人公という一風変わった作りになるらしい。スーパーCD-ROM²での発売が予定されているが、発売時期や価格は、今のところ未定だ。
●ハドソンからの新作タイトルは、『吉本新喜劇』。同社の『カトちゃんケンちゃん』のようなアクションゲームを予定しているが、内容については変更の可能性もあり、未定ということだ。発売日、価格も未定。
●光栄から発表されている『三國志III』。ついに発売日が決定した。パソコン版で人気のシミュレーションシリーズだが、すでにスーパーファミコン、メガドライブにも移植され、ファンにはおなじみとなっている。いよいよPCエンジンユーザーもプレイできるというわけだ。7月30日発売予定。価格は14800円（税別）。
●残念なお知らせ。ピーシーエム・コンプリートから発売が予定されていたパズル・アクション『GODS』。このたび発売中止が決定した。また同社のPCエンジンでの今後の活動も、しばらくは予定がないそうだ。
●最後の情報は、大容量バックアップユニットの『メモリベース128』。NECホームエレクトロニクスは3月末から出荷を始めているとのこと。各販売店などで現在入手可能だ。

次号予告

Maker Land 次回も充実の情報をお届けする『イースIV』。そしてコナミから緊急発表の新作タイトルとは!? その他にも鮮度の高い新情報満載！

特別付録『ストリートファイターIIダッシュ』を徹底攻略。豪華別冊付録でお届けする！

PC Engine FAN 7月号 5月29日発売

20
ハドソンの成人式。
Human Hudson
オレ様の前に立つんじゃねえ!!
今なら「天外魔境 風雲カブキ伝」出演の声優さんの声が聞けるゾ！
テレホンPCランド
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福 岡／092-713-9900

「天外魔境Ⅱ」から1年…。
なにぃ？ 今度は京都の女がさらわれたぁ？
敵は恐怖の大門教だとぉ？
海を越えてロンドンへ行けだぁ？
え〜い、めんどくせぇ! 全部まかせやがれ!
世界の女はオレ様が守ってやるゼ!!

スタッフ

制作・総指揮 ―― 工藤裕司
原作 ―― P・H・チャダ
企画・監修 ―― 広井王子
エグゼクティブプロデューサー ―― 中野忠博
中本伸一
監督 ―― 竹部隆司
演出 ―― 藤原茂樹
脚本 ―― 荒井弘二
絵師 ―― 辻野寅次郎
音楽監督 ―― 田中公平
題字 ―― 石塚静夫(禅)

キャスト

カブキ団十郎 ―― 山口勝平
世阿弥 ―― 速水 奨
富士山 ―― 塩屋 翼
阿国 ―― 牧瀬里穂(特別出演)

7月10日(土)発売
希望小売価格 **7,800円**(税別)

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

PC Engine FAN
1993年 JUNE 6月号
平成5年6月1日発行 第6巻第6号（通巻55号） 第3種郵便物認可
発行人 栃窪宏男
編集人 山森 尚
発売 株式会社 徳間書店
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 問い合わせ ☎03(3459)8011(代)
特別定価 590円 (本体573円)
T1013655060595
雑誌 13655-6
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan